



KIDCODE 2026



راه های ارتباطی:

۰۹۹۳۴۸۵۶۳۵۱



@KIDCODE



WWW.KIDCOD.IR



ایستگاه
نواوری
شریف



صندوق نوآوری و شکوفایی



۳.....	مسابقات کیدکد ۲۰۲۶
۳.....	پیش‌گفتار:
۳.....	اهداف اصلی مسابقات کیدکد ۲۰۲۶
۶.....	لیگ‌های مسابقات کیدکد ۲۰۲۶:
۸.....	لیگ رالی
۱۴.....	لیگ جنگجو
۱۸.....	لیگ فوتبال‌لیست
۲۳.....	لیگ المپیاد علمی الکترونیک
۲۷.....	لیگ دارو رسان
۳۲.....	لیگ ربات مسیر‌یاب
۳۸.....	لیگ خلاقیت
۴۴.....	لیگ اینترنت اشیا
۴۹.....	لیگ اسکرچ جونیور
۵۴.....	لیگ المپیاد اسکرچ
۶۲.....	لیگ اپلیکیشن سازی با AppInventor
۶۷.....	لیگ طراحی صفحات وب
۷۲.....	لیگ کدنویسی پایتون
۷۷.....	لیگ برنامه‌نویسی ACM
۸۵.....	لیگ بات روبیکا



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد

مسابقات کیدکد ۲۰۲۶

از خلاقیت تا نوآوری؛ آینده را با دست‌های فناور نسل نو بساز

پیش‌گفتار:

کیدکد ۲۰۲۶ فقط یک مسابقه نیست؛

این رویداد، مسیر رشد نسل جدید فناوران است، از اولین جرقه‌های خلاقیت در مقطع ابتدایی تا قدم گذاشتن در دنیای واقعی پروژه‌ها در متوسطه.

شعار امسال:

((از خلاقیت تا نوآوری؛ آینده را با دست‌های فناور نسل نو بساز))

بیانگر این پیام است که هر دانش‌آموز - در هر سنی - می‌تواند مسیر خود را در دنیای فناوری پیدا کند. برای دانش‌آموزان دوره ابتدایی، کیدکد راهی است برای کشف استعداد، تجربه اولین پروژه‌ها و ساختن پایه‌هایی که آن‌ها را در آینده آماده ورود به مسیرهای حرفه‌ای می‌کند. برای دانش‌آموزان دوره متوسطه، کیدکد سکوی پرتابی است به سمت پروژه‌های واقعی، فریلنسری دانش‌آموزی و معرفی به دنیای کار.

اینجا جایی است که استعدادها شکوفا می‌شوند و مسیر آینده ساخته می‌شود.

🎯 اهداف اصلی مسابقات کیدکد ۲۰۲۶:

پرورش خلاقیت و مهارت حل مسئله :

در همه پایه‌ها، هدف اول کیدکد این است که بچه‌ها یاد بگیرند مثل یک مخترع و یک حل‌کننده مساله حرفه‌ای فکر کنند. برای دانش‌آموزان ابتدایی ساختن پایه‌های تفکر دیجیتال و برای دانش‌آموزان متوسطه تبدیل این مهارت‌ها به پروژه‌های واقعی.

کشف و تربیت فریلنسرهای دانش‌آموزی (ویژه متوسطه):

کیدکد در برخی لیگ‌های متوسطه، دانش‌آموزانی را شناسایی می‌کند که توان انجام پروژه‌های عملی دارند و آن‌ها را برای ورود به دنیای واقعی کار آماده و معرفی می‌کند. این بخش ویژه کسانی است که می‌خواهند از همین سن مسیر حرفه‌ای خود را بسازند.

آماده‌سازی نسل کوچک‌تر برای آینده (ویژه ابتدایی):

در مقطع ابتدایی، هدف اصلی آشنا کردن دانش‌آموزان با دنیای ساختن، برنامه‌نویسی، منطق و همکاری است تا در ادامه مسیر بتوانند وارد لیگ‌های حرفه‌ای‌تر شوند. کیدکد برای کودکان، جرقه‌ای است که می‌تواند آینده شغلی آن‌ها را روشن کند.

تبدیل آموزش به تجربه‌ای واقعی و عملی:

در تمام گروه‌های سنی، بچه‌ها آموخته‌ها را به پروژه و محصول تبدیل می‌کنند. برای دانش‌آموزان متوسطه، این پروژه‌ها شبیه نمونه کارهایی است که می‌تواند در دنیای فریلنسری استفاده شود.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ساختن مسیر حرفه‌ای از سنین پایین:

دانش‌آموزان متوسطه با مفاهیم نمونه کار، همکاری پروژه‌ای و ارزیابی پروژه‌ای آشنا می‌شوند. دانش‌آموزان ابتدایی اولین قدم‌ها را برای ورود به چنین مسیری یاد می‌گیرند، بدون فشار، با بازی و تجربه.

تقویت کار تیمی، مسئولیت‌پذیری و ارتباط مؤثر:

همه بچه‌ها، در هر پایه تحصیلی، یاد می‌گیرند چگونه کنار هم کار کنند،

آشنایی با آینده شغلی:

دانش‌آموزان متوسطه با فرصت‌های جهانی فناوری و مسیرهای درآمدزایی آشنا می‌شوند. برای دانش‌آموزان ابتدایی، این بخش در حد الهام‌بخشی و آشنایی ساده طراحی شده است.

ارتباطات علمی و حرفه‌ای بین‌المللی:

کیدکد پلی است که بچه‌ها را به رویدادها و تیم‌های دانش‌آموزی کشورهای دیگر وصل می‌کند و نگاه جهانی آن‌ها را رشد می‌دهد. برای لیگ‌های حرفه‌ای‌تر، این ارتباط می‌تواند حتی به پروژه‌های مشترک بین‌المللی تبدیل شود.

🌟 روح حرفه‌ای و فرهنگ نوآوری در کیدکد:

هر تیم در کیدکد می‌تواند مانند یک استارت‌آپ کوچک عمل کند: نام، برند، نقش‌ها و ارزش‌های خودش را انتخاب کند و به‌عنوان یک گروه نوآور وارد میدان شود. همان‌طور که شرکت‌های بزرگ فناوری از یک ایده ساده شروع کردند، دانش‌آموزان نیز می‌توانند با همین ربات‌ها و پروژه‌ها، اولین قدم‌های حرفه‌ای خود را بردارند.

در این مسیر، آن‌ها مهارت‌هایی تمرین می‌کنند که در آینده شغلی‌شان حیاتی است:

✓ کار تیمی

✓ اخلاق حرفه‌ای

✓ تفکر مهندسی

✓ خلاقیت و نوآوری



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



چشم‌انداز آینده؛ جایی که مسابقه به مسیر شغلی تبدیل می‌شود:

برای دانش‌آموزان متوسطه: کیدکد فقط یک مسابقه نیست؛ یک فرصت واقعی برای ساخت رزومه، نمونه‌کار و معرفی به دنیای کسب‌وکار است. اینجا همانجاست که می‌توانند اولین گام‌های جدی خود را برای ورود به دنیای پروژه‌های فریلنسری بردارند.

برای دانش‌آموزان دوره ابتدایی: این لیگ‌ها، شروع یک مسیر بلندمدت است، جایی برای کشف استعداد، پیدا کردن علاقه و ساخت پایه‌هایی که چند سال بعد آن‌ها را به یک مسیر حرفه‌ای واقعی هدایت می‌کند.

۸ پیروزی حقیقی در کیدکد ۲۰۲۶:

در این مسابقات، مقام آوردن فقط بخشی از ماجراست. پیروزی واقعی در این است که هر دانش‌آموز:

- تجربه‌ای متفاوت کسب کند
 - مهارت‌هایش را تقویت کند
 - با بچه‌های هم‌فکر آشنا شود
 - و مهم‌تر از همه، اولین قدم‌های شغلی آینده‌اش را بردارد
- کیدکد ۲۰۲۶ یادآور این حقیقت است که:

افتخار پایدار، دانش کاربردی، نوآوری و همکاری تیمی است، ارزش‌هایی که آینده فناوری ایران را می‌سازند.

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ‌های مسابقات کیدکد ۲۰۲۶ :

جایی که هر دانش‌آموز، مسیر مهارتی و آینده خود را پیدا می‌کند
در کیدکد ۲۰۲۶، هر لیگ فقط یک رقابت نیست؛

یک تجربه واقعی است برای شناخت استعدادها، ساخت مهارت‌ها و پیدا کردن مسیر شغلی
آینده، از کودکان ابتدایی تا نوجوانان متوسطه.

در این بخش، لیگ‌های مختلف مسابقات را با زبانی ساده‌تر و جذاب‌تر معرفی کرده‌ایم تا هر دانش‌آموز
بداند که چه مهارتی را در این مسیر کشف و تقویت خواهد کرد.

ربات کنترلی رالی - میدان متخصصان اجرای دقیق:

در این لیگ، سرعت، تمرکز و دقت در اجرای فرمان‌ها حرف اول را می‌زند. دانش‌آموزان یاد می‌گیرند چگونه
پروژه‌ای را سریع، تمیز و بی‌نقص تحویل دهند. مهارتی که در آینده برای اجرای پروژه‌های واقعی بسیار
ارزشمند است.

ربات جنگجو - آزمایشگاه مدیریت بحران:

اینجا جایی است که دانش‌آموزان با طراحی ربات‌هایی مقاوم و محکم، یاد می‌گیرند چگونه در شرایط
سخت تصمیم بگیرند، استقامت داشته باشند و فشار را مدیریت کنند. همان مهارت‌هایی که یک مهندس
حرفه‌ای یا یک متخصص پروژه باید داشته باشد.

ربات فوتبالیست - زمین بازی استراتژیست‌ها:

در این لیگ، هدف فقط گل‌زدن نیست؛ بلکه هماهنگی سیستم‌ها، مدیریت تیم و طراحی
استراتژی‌های هوشمندانه است. دانش‌آموز یاد می‌گیرد که هر پروژه موفق، نتیجه تفکر، انسجام و
برنامه‌ریزی است.

ربات‌های دارو رسان و مسیریاب - مأموریت برای حل مسائل واقعی:

در این لیگ، ربات‌ها برای کمک به جامعه طراحی می‌شوند، از مسیریابی تا رساندن دارو.
دانش‌آموزان در نقش ارائه‌دهندگان راه‌حل ظاهر می‌شوند و پروژه‌هایی می‌سازند که الهام‌گرفته از
نیازهای دنیای واقعی است.

برنامه‌نویسی - کارگاه معماران دنیای دیجیتال:

از اسکرچ و پایتون تا طراحی وب، این لیگ جایی است که دانش‌آموزان یاد می‌گیرند چگونه با کدنویسی،
زیرساخت‌های آینده را بسازند. مهارت‌های این لیگ، مستقیم‌ترین مسیر به سمت پروژه‌های حرفه‌ای‌تر
در دوره متوسطه است.



KIDCOD.IR



09934856351

ربات رالى





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ رالی

مقدمه:

شعار: سرعت در تصمیم، دقت در اجرا

لیگ رالی کیدکد ۲۰۲۶، یک مسابقه هیجان‌انگیز برای دانش‌آموزان پایه‌های اول تا سوم است؛ مسابقه‌ای که در ظاهر بازی و سرگرمی است، اما در حقیقت اولین قدم برای ساختن مهارت‌های مهم آینده مثل نظم، دقت، حل مسئله و مدیریت زمان است. در دنیای واقعی و حتی کارهای فریلنسری، فقط «یک ایده خوب» کافی نیست؛ کسی موفق می‌شود که بتواند در لحظه تصمیم درست بگیرد و کار را دقیق و بدون اشتباه انجام دهد. این لیگ به‌گونه‌ای طراحی شده تا بچه‌ها در قالب یک بازی مهیج، همین مهارت‌های ضروری را تمرین کنند: یعنی تمرکز، برنامه‌ریزی، کنترل کار تا پایان، و سرعت مناسب در انجام آن. لیگ رالی، شبیه‌سازی کوچکی از چالش‌های دنیای واقعی است؛ جایی که هر حرکت کوچک اهمیت دارد و هر تصمیم سریع می‌تواند مسیر را عوض کند. هدف ما این است که در همین سن کم، استعدادهای دقیق، مسئولیت‌پذیر و خلاق را شناسایی کنیم تا بعدها بتوانند در مسیر پروژه‌های واقعی و حتی فریلنسری بدرخشند.

سلام فریلنسرهای جوان! شهر شلوغ شده و ما ۳ تا بسته حیاتی داریم که باید فوری به دست مشتری‌ها برسه. مشتری‌ها در ۳ نقطه مختلف نقشه منتظرن. مأموریت تیم شما ساده است: ربات باید از ایستگاه مرکزی راه بیفته، هر ۳ مقصد رو برسونه و در نهایت صحیح و سالم به نقطه پایانی برسن تا تایمر متوقف بشه.

شرایط تیم

- ❖ **گروه سنی:** این لیگ ویژه نوابغ کوچک است! دانش‌آموزان پایه‌های اول، دوم و سوم دبستان مجاز به ثبت نام هستند (توجه: دانش‌آموزان پایه‌های بالاتر مجاز به ثبت نام در این لیگ نیستند).
- ❖ **ساختار تیم:** شما می‌توانید به صورت (انفرادی) یا یک تیم حداکثر ۲ نفره که از یک پایه تحصیلی هستند شرکت کنید.
- ❖ **برندینگ:** هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشد و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می‌شود.
- ❖ **هویت بصری:** ما عاشق تکنولوژی هستیم! پیشنهاد می‌کنیم از لباس‌ها یا طراحی‌هایی استفاده کنید که ترکیبی از تکنولوژی آینده باشد.

شرایط ربات

- در این بخش هیچ محدودیتی برای خلاقیت وجود ندارد، اما قوانین فیزیکی و ایمنی باید رعایت شوند:
- ❖ **ابعاد مجاز:** ربات باید در لحظه شروع، دقیقاً در ابعاد $40 \times 40 \times 40$ سانتی‌متر (طول، عرض و ارتفاع) جای بگیرد.
 - ❖ **نوع کنترل:**
 - **کنترل دستی (سیم‌دار):** مجاز است. (طول سیم باید حداقل ۱.۵ متر باشد تا کاربر آزادانه حرکت کند و باعث کشیده شدن ربات نشود).



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



- کنترل بی‌سیم (رادیویی/بلوتوث): مجاز است. (توصیه می‌شود از فرکانس‌های استاندارد استفاده کنید تا تداخل با سایر ربات‌ها ایجاد نشود).
- هوشمند (بدون کنترل): - ممنوع است. تمامی ربات‌ها باید توسط دانش‌آموز هدایت شوند.

- ❖ منبع تغذیه: حداکثر ولتاژ ۱۲ ولت مجاز است. (در صورت استفاده از باتری‌های شارژی، اطمینان از شارژ کامل قبل از مسابقه بر عهده تیم‌ها است و زمان جداگانه برای شارژ داده نمی‌شود).
- ❖ جنس بدنه: کاملاً آزاد (فلز، پلاستیک، چوب، لگو، پلکسی و...). شما می‌توانید با خلاقیت خود و هر قطعه‌ای که دارید ربات را بسازید.

💡 نکته طلایی برای مهندسان کوچک (تاثیر قطعات): هیچ امتیازی بابت «جنس ربات» یا «گرانی قطعات» داده نمی‌شود. اما توجه داشته باشید که استفاده از قطعات باکیفیت‌تر (مثل موتورهای پر قدرت‌تر، چرخ‌های با اصطکاک مناسب یا گیربکس‌های دقیق) می‌تواند باعث شود ربات شما سریع‌تر و دقیق‌تر حرکت کند. این موضوع در بخش (امتیاز زمان) به شما کمک می‌کند تا رکورد بهتری ثبت کنید. پس سرمایه‌گذاری روی کیفیت فنی قطعات، شانس برنده شدن شما را بالا می‌برد.

🏁 مأموریت و زمین مسابقه :

- ❖ هدف اصلی: ربات باید از نقطه شروع (Start) حرکت کند، ۳ ایستگاه موجود در مسیر را با موفقیت پشت سر بگذارد و در کمترین زمان ممکن به نقطه پایان (Finish) برسد.
- ❖ زمان کل مسابقه: هر تیم حداکثر ۱۸۰ ثانیه (۳ دقیقه) فرصت دارد تا مأموریت را تکمیل کند.
- ❖ وضعیت شروع: زمان برای تست و آزمون و خطا در زمین اصلی مسابقه وجود ندارد! به محض قرار دادن ربات در نقطه شروع، داور سوت آغاز را می‌زند و تایمر روشن می‌شود.
- ❖ توصیه مهم (آمادگی قبل از مسابقه): اکیداً توصیه می‌کنیم قبل از فراخوانده شدن به زمین اصلی، تمام اتصالات، باتری و عملکرد ربات خود را چک کنید و از صحت عملکرد آن مطمئن شوید.
- 📄 نقشه راهنما (برای تمرین در خانه): برای اینکه دقیقاً بدانید با چه مسیری روبرو هستید و غافلگیر نشوید، ما «نقشه فنی زمین مسابقه» را به عنوان نمونه در انتهای این متن قرار داده‌ایم. می‌توانید با نگاه کردن به این نقشه، شرایط را شبیه‌سازی کنید و با آمادگی کامل برای قهرمانی بیایید!



KIDCOD.IR

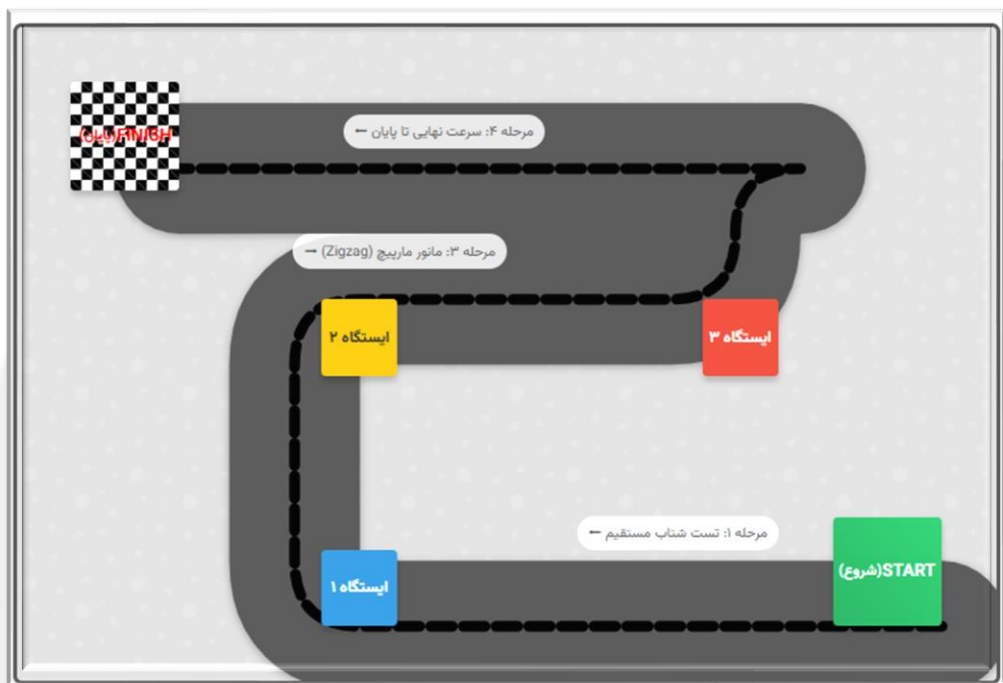


09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



قوانین عمومی :

- ❖ تک فرصت: هر تیم تنها یک بار فرصت اجرای پروژه در زمین اصلی را دارد.
- ❖ مسیر عملیات: ربات باید از نقطه شروع (Start) حرکت کند، ۳ ایستگاه را در مسیر طی کند و در کمترین زمان ممکن به نقطه پایان (Finish) برسد.
- ❖ وضعیت آماده‌به‌کار: زمان تست در زمین مسابقه وجود ندارد! به محض قرار دادن ربات روی زمین، پروژه کلید می‌خورد و تایمر روشن می‌شود. (قبل از آمدن روی پیست مسابقه، همه چیز را چک کنید).
- ❖ مدیریت بحران: اگر وسط مأموریت قطعه‌ای (مثل باتری یا برد) جدا شد، اصلاً نگران نباشید! داور اجازه می‌دهد بدون توقف زمان، آن را تعمیر کنید. اما یادتان باشد زمان متوقف نمی‌شود.
- ❖ مسیر امن: ربات باید داخل مسیر مشخص شده حرکت کند.
- ❖ موانع: در مسیر موانعی وجود دارد. برخورد با موانع یعنی آسیب به کالای مشتری و باعث کسر امتیاز می‌شود.

سیستم داوری و امتیازدهی :

- ❖ برنده کسی است که بیشترین امتیاز نهایی را طبق فرمول زیر کسب کند:
جرایم - امتیاز زمان + امتیاز مأموریت = امتیاز نهایی
- الف) جدول امتیاز مأموریت (حداکثر ۱۵۰ امتیاز)
- این امتیازها فقط بابت عملکرد صحیح داده می‌شود و ربطی به زمان ندارد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



امتیاز	شرح عملکرد	مأموریت
۱۰	خروج کامل ربات از محدوده شروع	خروج از استارت
۳۰	عبور کامل از محدوده ایستگاه اول	ایستگاه شماره ۱
۳۰	عبور کامل از محدوده ایستگاه دوم	ایستگاه شماره ۲
۳۰	عبور کامل از محدوده ایستگاه سوم	ایستگاه شماره ۳
۵۰	عبور کامل ربات از خط پایان (قبل از اتمام ۳ دقیقه)	عبور از خط پایان
۱۵۰		مجموع کل

ب) امتیاز زمان (Time Bonus)

- ❖ سرعت شما پاداش دارد! اگر ربات بتواند مأموریت را کامل کند و زودتر از ۳ دقیقه به خط پایان برسد:
- فرمول: به ازای هر ۱ ثانیه باقی‌مانده از زمان مسابقه، ۱ امتیاز مثبت به تیم تعلق می‌گیرد.
- مثال: اگر در ۱۰۰ ثانیه مسابقه را تمام کنید، ۸۰ ثانیه ذخیره کرده‌اید = ۸۰ امتیاز مثبت اضافه

⚠ تخلفات و جرایم (کسر امتیاز):

دقت رانندگی به اندازه سرعت مهم است. خطاهای زیر باعث کسر امتیاز می‌شود:

نوع خطا	شرح دقیق	کسر امتیاز
دخالت دست	هرگونه لمس ربات حین حرکت (جز در زمان تعمیر اضطراری).	۵
انحراف از مسیر	خروج کامل هر ۴ چرخ ربات از مسیر مشخص شده مسابقه.	۵
برخورد شدید	برخورد با موانع یا دیوارها به طوری که مانع جابجا شود.	۵
کشش سیم	(برای ربات‌های سیم‌دار) استفاده از سیم برای جلو کشیدن ربات.	۱۰
رفتار غیر حرفه‌ای	توهین، فریاد زدن یا پرخاشگری توسط اعضای تیم.	۲۰



قانون تعمیرات:

- ما می‌دانیم ممکن است ربات خراب شود. نگران نباشید!
- ❖ اگر قطعه‌ای جدا شد یا ربات گیر کرد، دستتان را بالا ببرید و اعلام «تعمیر» کنید.
- ❖ داور اجازه می‌دهد ربات را بردارید و تعمیر کنید.
- ❖ نکته مهم: زمان مسابقه متوقف نمی‌شود. سرعت عمل شما در تعمیر بخشی از مسابقه است.
- ❖ پس از تعمیر، ربات باید دقیقاً از همان نقطه‌ای که برداشته شده (یا آخرین ایستگاه رد شده) مسابقه را ادامه دهد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



❌ قانون حریم خصوصی:

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه مسابقات، تخلف انضباطی محسوب می‌شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه حذف کنند. هرگونه توهین یا بی‌نظمی باعث اخراج از مسابقات می‌شود.

🏆 نتایج مسابقات

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351

ربات جنگجو





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ جنگجو

مقدمه:

شعار: طراحی برای بقا در سخت‌ترین شرایط

لیگ ربات‌های جنگجو، آزمایشی هیجان‌انگیز برای سنجش مهارت مهندسی، استقامت و خلاقیت در شرایط سخت است. در دنیای واقعی صنعت و فناوری، موفقیت فقط به داشتن یک ایده خوب نیست؛ مهندس آن حرفه‌ای کسانی هستند که محصولاتی می‌سازند که حتی تحت فشار شدید، ضربه یا شرایط دشوار، عملکرد خود را حفظ کنند.

در این لیگ، دانش‌آموزان در نقش متخصصان مدیریت بحران ظاهر می‌شوند و ربات‌هایی طراحی می‌کنند که نماد قدرت مهندسی، دقت و خلاقیت است. هدف اصلی، به نمایش گذاشتن برتری طراحی و استراتژی هوشمندانه است، نه نابودی رقیب. هر تیم می‌آموزد چگونه یک سیستم قوی، پایدار و کارآمد بسازد و مهارت‌های کلیدی مهندسی و برنامه‌ریزی پروژه را تمرین کند. این تجربه، شبیه‌ساز واقعی دنیای حرفه‌ای و فری لنسری است؛ مهارت‌هایی مانند تصمیم‌گیری استراتژیک، مدیریت منابع و حل مشکلات تحت فشار، از همین لیگ شروع می‌شود و پایه ورود به پروژه‌های واقعی و مسیرهای شغلی آینده را می‌سازد.

شرح مأموریت: سلام بر مهندسان بزرگ؛ ما به دنبال مقاوم‌ترین و سرسخت‌ترین ربات جنگی هستیم. ما نیاز به ماشین‌هایی داریم که در میدان نبرد واقعی دوام بیاورند. این یک پروژه معمولی نیست؛ این یک تست استرس تمام عیار است. شما وارد زمین مسابقه می‌شوید، جایی که ۴ ربات همزمان برای بقا می‌جنگند. مأموریت شما ساده اما خطرناک است: رقبا را به چاله‌ها بیندازید یا سیستم آن‌ها را از کار بیندازید. تنها سرسخت‌ترین‌ها برنده این مسابقه هستند!

شرایط تیم

❖ **گروه سنی:** این لیگ مخصوص دانش‌آموزان حرفه‌ای‌تر است؛ پایه‌های سوم تا ششم دبستان، و تمامی مقاطع متوسطه اول و دوم مجاز به ثبت نام هستند.

○ تبصره ویژه نوابغ: دانش‌آموزان پایه‌های پایین‌تر (مثلاً دوم دبستان) اگر اعتمادبه‌نفس دارند، می‌توانند شرکت کنند (اما با استانداردهای بالا سنجیده می‌شوند).

❖ **ساختار تیم:** شما می‌توانید به صورت (انفرادی) یا یک تیم حداکثر ۴ نفره که از یک پایه تحصیلی هستند شرکت کنید.

❖ **برندینگ:** هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشد و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می‌شود.

❖ **هویت بصری:** ما عاشق تکنولوژی هستیم! پیشنهاد می‌کنیم از لباس‌ها یا طراحی‌هایی استفاده کنید که ترکیبی از تکنولوژی آینده باشد

شرایط ربات

❖ **کلاس‌بندی ربات‌ها:** ربات شما باید در یکی از دو دسته زیر باشد:

○ **لیگ سبک‌وزن:** حداکثر ۲.۹۹۹ کیلوگرم (سرعت و تکنیک).



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



- ❖ **لیگ سنگین وزن:** بین ۳ تا ۶ کیلوگرم (قدرتی و سنگین).
- ❖ **ابعاد:** کاملاً آزاد. هر شکلی که فکر می‌کنید برنده می‌شود را بسازید.
- ❖ **منبع انرژی:** حداکثر ۲۴ ولت. (استفاده از آداپتور مجاز است اما سیم‌کشی و تأمین برق با خودتان است).
- ❖ **جنس بدنه:** فلز، چوب، پلاستیک... هر چیزی که زیر ضربات رقبا خرد نشود!
- ❖ **کنترلر:** سیم‌دار یا بی‌سیم (Wireless) آزاد است.

📄 قوانین درگیری :

- ❖ **میدان نبرد:** یک میز ۳×۳ متر مربع که ۴۰ سانتی‌متر از زمین ارتفاع دارد. (سقوط از این ارتفاع یعنی پایان مسابقه!).
- ❖ **شیوه مبارزه:** در هر راند، ۴ ربات همزمان وارد زمین می‌شوند. رقابت کامل!
- شرایط صعود: مسابقات به صورت **تک حذفی** برگزار می‌گردد و از هر گروه ۴ تایی، ۲ ربات برتر به مرحله بعد صعود می‌کنند و به همین ترتیب ادامه پیدا میکند تا ۲ تیم در فینال قهرمان مشخص شود.
- ❖ **مدت زمان درگیری:** هر راند ۵ دقیقه طول می‌کشد.
- ❖ **شرایط پیروزی:**

- انداختن ربات حریف در چاله .
- از کار انداختن ربات حریف (اگر رباتی ۱۰ ثانیه حرکت نکند = اعلام بازنده).
- در صورت مساوی بودن در تمام شرایط اگر تیمی از کنترل بدون سیم استفاده کند برنده مسابقه خواهد بود.

- ❖ **قانون پرچم:** اگر بعد از ۵ دقیقه برنده مشخص نشد، وارد فاز **فتح پرچم** می‌شویم.
- دو پرچم در دو طرف میز قرار می‌گیرد.
- ۲ دقیقه وقت دارید پرچم حریف رو بگیرید. هرکی سریع‌تر برسه، برنده است. (اگر تو این حین بیفتید تو چاله، باختید!).

⚠️ باگ‌ها و جریمه‌ها:

- ❖ **سلاح‌های ممنوعه:** استفاده از پرتاب‌گر، آتش‌افکن، مایعات و ربات‌های پرنده و سلاح‌های آسیب‌زننده به میز مسابقات ممنوع است. (ما جنگجوییم، نه جادوگر!).
- ❖ **فریز سیستم:** جابجا کردن ربات با دست در حین بازی، باعث جریمه سنگین ۱۰ ثانیه **توقف** می‌شود. (در این ۱۰ ثانیه حریف راحت می‌تونه شما رو بندازه پایین کارت رو تموم کنه!).
- ❖ **تداخل فرکانسی:** مسئولیت نویز در ربات‌های بی‌سیم با خود تیم است. اگر عمداً روی تیم حریف پارازیت بندازید، از کل پروژه حذف می‌شوید .
- ❖ **مدیریت کابل:** اگر ربات سیم‌دار دارید، سیم شما نباید دور ربات حریف بپیچد یا مانعش بشه. این یک "طراحی بد" محسوب میشه و خطا داره.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



قانون حریم خصوصی:

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه مسابقات، **تخلف انضباطی** محسوب می‌شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه حذف کنند. هرگونه توهین یا بی‌نظمی باعث اخراج از مسابقات می‌شود.

🏆 نتایج مسابقات:

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351

ربات فوتباليست





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ فوتبالیست

مقدمه :

شعار ما : هماهنگی سیستم‌ها برای فتح قله هدف

این لیگ صرفاً یک بازی نیست؛ تمرین عملی برای مدیریت پروژه‌های بزرگ است. اینجا دانش‌آموزان به عنوان استراتژیست پروژه عمل می‌کنند و یاد می‌گیرند که چگونه چندین زیرسیستم (مانند حرکت، شوت و دفاع) را هماهنگ کنند تا یک ماشین واحد و هدفمند خلق کنند.

در این رقابت، شرکت‌کنندگان موارد زیر را می‌آموزند :

- تفکر سیستماتیک: هماهنگ‌سازی اجزای مختلف
- تاکتیک و اجرا: ترکیب فناوری با نقشه‌های دقیق میدانی
- مدیریت بحران: تصمیم‌گیری و اجرای نقشه در یک محیط پویا و غیرقابل پیش‌بینی

این مسابقه، درس عملی مدیریت منابع و اجرای نقشه‌ها در بالاترین سطح است!

شرح مأموریت: سلام بر مهندسان هدفمند! فوتبال فقط یک ورزش نیست؛ پیچیده‌ترین تست برای سنجش هماهنگی و سرعت عمل است. در این پروژه، شما و تیم رقیب وارد یک زمین مسابقه می‌شوید و فقط یک هدف دارید: تصاحب توپ (فرصت) و شلیک آن به دروازه (هدف). هدف اصلی این لیگ عملکرد هوشمندانه است. رباتی که مکانیزم شوت‌زن دقیق‌تری داشته باشد و کنترل‌کننده مسلط‌تری داشته باشد، برنده این رقابت "ال‌کلاسیکوی رباتیک" خواهد بود.

شرایط تیم :

❖ **گروه سنی:** این لیگ ویژه دانش‌آموزان پایه‌های سوم، چهارم، پنجم و ششم دبستان و متوسطه اول و دوم است.

○ تبصره ۱: دانش‌آموزان پایه‌های پایین‌تر (اول و دوم دبستان) اگر احساس می‌کنند «مسی» دنیای رباتیک هستند، می‌توانند در این لیگ شرکت کنند؛ اما توجه داشته باشند که با استانداردها و قوانین گروه‌های سنی بالاتر سنجیده می‌شوند.

○ تبصره ۲ (نحوه رقابت): در مقطع دبستان، مسابقات به صورت «تفکیک پایه» برگزار می‌شود (مثلاً کلاس سوم فقط با کلاس سوم رقابت می‌کند). در مقطع متوسطه (اول و دوم)، تمامی پایه‌ها در یک «لیگ مشترک» با هم رقابت می‌کنند و رتبه‌بندی نهایی به صورت کلی انجام می‌شود.

❖ **ساختار تیم:** شما می‌توانید به صورت انفرادی یا یک تیم حداکثر ۲ نفره که از یک پایه تحصیلی هستند شرکت کنید.

❖ **برندینگ:** هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشد و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📺 شرایط ربات :

- ❖ کلاس وزنی: حداکثر ۲ کیلوگرم (سنگین نباشید که جا بمانید!).
- ❖ ابعاد: حداکثر ۳۰×۳۰ سانتی‌متر (فشرده و فرز).
- ❖ سیستم شوت‌زن: ربات شما باید مجهز به مکانیزمی برای ضربه زدن به توپ باشد. (هل دادن خالی توپ کافی نیست).
- ❖ منبع انرژی: حداکثر ۱۲ ولت.
- ❖ کنترلر:
- اگر سیم‌دار هستید: طول سیم حداقل باید ۱.۵ متر باشد تا دنبال ربات ندوید!
- اگر بی‌سیم هستید: مسئولیت نویز و قطعی با خودتان است.
- ❖ موتور و گیربکس: کاملاً آزاد. هر چی دوست دارید ببندید.

📄 قوانین زمین و بازی :

- ❖ مشخصات زمین: یک زمین با جنس بنر به ابعاد ۲.۲۵ در ۱.۵ متر با دیواره‌های ۵ سانتی (که توپ فرار نکند). دروازه‌ها هم ۴۰×۱۷ سانتی‌متر هستند. توپ بازی همون توپ پینگ‌پنگ (سبک و سریع) است.
- ❖ زمان‌بندی مسابقه: مسابقه در دو نیمه ۲ دقیقه‌ای برگزار می‌شود (بین دو نیمه جای زمین عوض می‌شود).
- ❖ سناریوی بازی:
- توپ در مرکز زمین کاشته می‌شود.
- هر دو ربات باید چسبیده به دروازه خودی باشند.
- هدف: گل زدن بیشتر = پیروزی.
- بدون درگیری: هدف "فوتبال" است، نه "کشتی". اگر عمداً به ربات حریف بکوبید (بدون توپ)، اخطار می‌گیرید.
- ❖ شرط توقف: بازی تا جایی ادامه پیدا می‌کند که تنها ۲ تیم به فینال برسند.
- ❖ در این لیگ تیمی که ببازد از دور مسابقات حذف خواهد شد.
- ❖ تعمیر اضطراری: اگر وسط بازی ربات خراب شد، داور اجازه تعمیر می‌دهد ولی زمان بازی متوقف نمی‌شود و اگر ربات درست نشد بازنده اعلام می‌شود.

⚠️ سیستم امتیازدهی، جرایم و تعیین برنده :

- در این لیگ، برنده شدن فقط با گل زدن به دست نمی‌آید؛ بازی تمیز (Fair Play) و دقت نقش حیاتی در تعیین قهرمان دارد. سیستم داوری بر اساس مجموع امتیازات محاسبه می‌شود.
۱. نحوه محاسبه امتیازات
- هر گل صحیح: ۵ + امتیاز مثبت.
 - قانون برنده شدن: تیمی که در پایان زمان قانونی، مجموع امتیاز نهایی (امتیاز گل‌ها منهای امتیاز خطاها) بیشتری داشته باشد، برنده مسابقه است و به مرحله بعد صعود می‌کند.
۲. جدول خطاها (کسر امتیاز)
- خطاهای زیر باعث کسر امتیاز از مجموع امتیازات تیم شما می‌شود:



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



نوع خطا	شرح خطا	کسر امتیاز
ضربه غیر فنی	کوبیدن محکم به بدنه ربات حریف (در حالی که توپ در آن منطقه نیست).	۲
هند	لمس ربات توسط راننده در حین جریان بازی (بدون اجازه داور).	۲
جابجایی دستی	تکان دادن یا هل دادن جزئی ربات با دست برای اصلاح مسیر.	۱
کابل کشی خطرناک	اگر سیم ربات شما دور ربات حریف بپیچد یا برای او مزاحمت ایجاد کند.	۱
دخالته غیر مجاز	ورود سایر اعضای تیم (غیر از راننده) به زمین یا محوطه فنی.	حذف تیم

۳. فرمول محاسبه نهایی:

$$\text{مجموع امتیازات منفی} - (\text{تعداد گل} \times ۵) = \text{امتیاز نهایی تیم}$$

فرمت مسابقات و شرایط تساوی :

- نحوه برگزاری: مسابقات به صورت **دو حذفی** برگزار می‌شود. هر شرکت کننده که ۲ باخت داشته باشد از دور مسابقات حذف می‌شود.
- شرایط تساوی (پنالتی):
اگر در پایان وقت قانونی، «امتیاز نهایی» دو تیم برابر شود (مثلاً هر دو ۲۰ امتیاز باشند)، کار به ضربات پنالتی می‌کشد:
 ۱. وضعیت دروازه: دروازه بان حریف خارج می‌شود (دروازه خالی).
 ۲. موقعیت توپ: توپ روی نقطه وسط زمین کاشته می‌شود.
 ۳. نحوه اجرا: با سوت داور، ربات باید حرکت کند، توپ را شوت کرده و آن را گل کند. (صرفاً هل دادن آرام قبول نیست).
 ۴. تعداد: هر تیم ۳ ضربه پنالتی می‌زند. در صورت تساوی مجدد، پنالتی‌ها تک‌تک ادامه می‌یابد تا برنده مشخص شود.

💡 نکته آموزشی (زمین تست): یک نمونه از زمین فوتبالیست در زیر نمایش داده شده‌است.



KIDCOD.IR

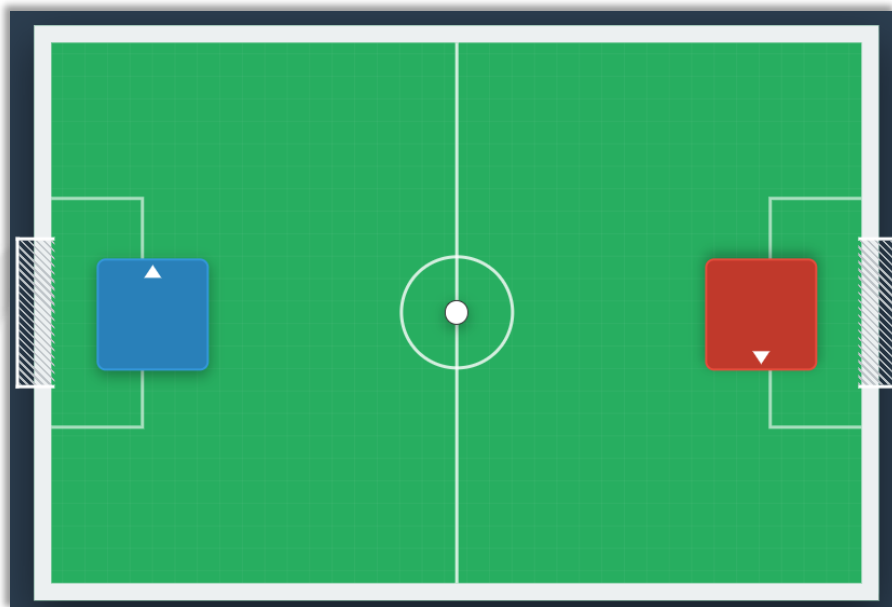


09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



🚫 قانون حریم خصوصی:

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه، **تخلف انضباطی** محسوب می‌شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه **حذف** کنند. هرگونه توهین یا بی‌نظمی باعث اخراج از مسابقات می‌شود.

🏆 نتایج مسابقات:

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351

المبياد علمى الكترولنىك





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش آموزی کیدکد



لیگ المپیاد علمی الکترونیک

مقدمه :

شعار ما: دانش عمیق، تحلیل دقیق، راه حل نهایی

در دنیای هیجان انگیز مدارها و سخت افزار، ما به دنبال کسانی هستیم که صرفاً فرمول ها را حفظ نکرده اند؛ ما به دنبال مهندسان واقعی می گردیم. این المپیاد، آزمون نهایی شماست! در کیدکد ۲۰۲۶، المپیاد الکترونیک پل ارتباطی شماست تا:

- ⚡ تبدیل دانش تئوری: تمام آموخته هایتان از قانون اهم تا مدارهای پیچیده.
- 🔍 تحلیل چالش های فنی: رو در رو شدن با مسائلی که نیاز به هوش و تمرکز دارند.
- 🛠 تولید مهارت عملی: تبدیل اطلاعات به راه حل های نهایی و کارآمد.

ارزشمندترین مهندسان، کسانی هستند که می توانند مشکلات فنی را در دنیای واقعی تحلیل و رفع کنند. آیا شما برای این چالش آماده اید؟

📖 **شرح مأموریت:** سلام مهندسان فنی! توی دنیای پیچیده سخت افزار، حفظ کردن فرمول ها کافی نیست. ارزشمندترین مهندسان کسانی هستند که وقتی سیستم به مشکل می خوره، بتونن تحلیل کنن و راهکار بدن. المپیاد علمی الکترونیک، یک امتحان مدرسه نیست؛ یک چالش فنی تمام عیار است برای کسانی که می خوان ثابت کنن دانش تئوری شون رو می تونن به مهارت عملی تبدیل کنن. اینجا قراره نشون بدید چقدر روی مدارها مسلط هستید.

👤 **شرایط تیم :**

❖ **گروه سنی:** این لیگ ویژه دانش آموزان پایه های سوم، چهارم، پنجم و ششم دبستان و متوسطه اول و دوم است.

○ تبصره ۱: دانش آموزان پایه های پایین تر (اول و دوم دبستان) اگر احساس می کنند توانمندی لازم رو دارند، می توانند در این لیگ شرکت کنند؛ اما توجه داشته باشند که با استانداردها و قوانین گروه های سنی بالاتر سنجیده می شوند.

○ پیش نیاز مهارتی: چون آزمون کتبی داریم، شرکت کننده باید توانایی خواندن و نوشتن داشته باشه و با مفاهیم

پایه الکترونیک آشنا باشه.

❖ **ساختار تیم:** این یک مأموریت انفرادی است. هر کس باید به تنهایی دانش خودش رو محک بزنه.

❖ **برندینگ:** هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشه و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می شود.

🏆 **ساختار آزمون:**

این پروژه در دو فاز اجرا می شود:

📄 **فاز ۱: آزمون کتبی** در این بخش، دانش شما سنجیده می شود. سوالات در سه فرمت هستند:

۱. چند گزینه ای: برای سنجش سرعت پردازش ذهنی شما.

۲. تشریحی: برای اینکه ببینیم چقدر عمیق تحلیل می کنید.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



۳. طراحی: رسم نقشه مدار و خلاقیت در طراحی.

• سرفصل‌های مأموریت:

- قوانین پایه (اهم، ولتاژ، جریان).
- قطعات (مقاومت، خازن، سلف، دیود، ترانزیستور...).
- لاجیک و دیجیتال (مدارهای منطقی).
- مغز سیستم (میکروکنترلرها).
- ورودی/خروجی (سنسورها و عملگرها).

🏆 فاز ۲: اجرای عملی حالا نوبت دست به آچار شدن است.

• سوالات: به شما نقشه یا مشخصات یک مدار داده می‌شود. باید در زمان مشخص، آن را روی برد پیاده‌سازی کنید و تحویل دهید.

• چالش طراحی: شاید از شما خواسته شود یک مدار اختصاصی برای حل یک مشکل خاص طراحی کنید و بسازید.

📦 جعبه ابزار مهندس :

همراه داشتن وسایل زیر برای هر شرکت کننده الزامی است:

۱. منبع انرژی: ۴ عدد باتری قلمی مرغوب و نو (جاباتری ۴ تایی استاندارد توسط برگزار کننده تامین می‌شود، شما فقط باتری استاندارد AA بیاورید).

۲. نوشتافزار: خودکار، مداد، پاک‌کن و تراش.

۳. ابزار دقیق: مولتی‌متر سالم (غیر الزامی)

• نکته: سایر قطعات تخصصی توسط برگزار کننده تأمین می‌شود.

📊 معیارهای داوری :

داوران بر اساس چک‌لیست زیر به شما امتیاز می‌دهند (مجموع ۱۰۰ امتیاز):

امتیاز	توضیح	معیار
۴۰	آیا مدار دقیقاً کاری که خواسته شده را انجام می‌دهد؟	عملکرد صحیح
۲۰	آیا اتصالات محکم است؟ آیا قطعات درست جاگذاری شده‌اند؟	دقت در بستن
۱۰	سیم‌کشی مرتب (نه جنگل سیم!) و چیدمان منظم روی برد وجود دارد؟	تمیزی کار
۳۰	نمره کسب شده در بخش تئوری چند است؟	آزمون کتبی

تبصره ۲: مراقب اتصال کوتاه و داغ کردن قطعات باشید در غیر اینصورت امتیاز بخش عملی را نمی‌گیرید.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش آموزی کیدکد



🕒 قانون جایزه سرعت :

- ❖ زمان کل آزمون: ۶۰ دقیقه.
- ❖ نحوه محاسبه: در صورتی که شرکت کننده پروژه خود را زودتر از پایان وقت تحویل دهد، به ازای هر ۱ دقیقه زمان ذخیره شده، ۱ امتیاز مثبت دریافت می کند.
- ❖ شرط حیاتی: امتیاز زمان تنها در صورتی محاسبه می شود که مدار تحویل داده شده کاملاً صحیح کار کند.
- مثال: اگر ۲۰ دقیقه زودتر تحویل دهید اما مدارتان روشن نشود یا ایراد فنی داشته باشد، امتیاز زمان شما صفر خواهد بود. (در مهندسی، سرعت بدون دقت ارزشی ندارد!).

⚠️ تخلفات و خط قرمزها :

- ❖ تقلب علمی: استفاده از هرگونه جزوه، کتاب، گوشی، تبلت یا لپ تاپ = اخراج فوری.
- ❖ ارتباطات غیرمجاز: صحبت کردن یا مشورت با دیگر شرکت کنندگان ممنوع است. اینجا شما رقیب هستید، نه همکار!
- ❖ ابزار غیرمجاز: آوردن قطعات آماده یا مونتاژ شده از قبل، تخلف محسوب می شود.

❖ قانون حریم خصوصی :

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه، تخلف انضباطی محسوب می شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه حذف کنند. هرگونه توهین یا بی نظمی باعث اخراج از مسابقات می شود.

🏆 نتایج مسابقات :

- ❖ اعلام نتایج: نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می شود.
- ❖ اطلاع رسانی رسمی: تمام خبرهای رسمی و زمان بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس WWW.KIDCOD.IR و از طریق پورتال شخصی دانش آموزان منتشر می شود.
- ❖ تغییرات: هرگونه تغییر در زمان بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ آپدیت قوانین: اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می شود.



KIDCOD.IR



09934856351

ربات دارو رسان





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ دارو رسان

مقدمه :

شعار مأموریت ما : فناوری در خدمت سلامت و دقت

در عصر جدید، مهندسان باید نه فقط کد بنویسند، بلکه زندگی‌ها را بهبود بخشند! لیگ ربات دارو رسان کیدکد ۲۰۲۶، یک تمرین پیشرفته برای طراحی سیستم‌های لجستیک هوشمند و اتوماسیون است.

در این لیگ، دانش‌آموزان به عنوان مهندسان آینده:

- **مسئولیت حیاتی:** رباتی می‌سازند که مأموریت انتقال محموله‌های بسیار مهم (دارو) را بر عهده دارد.
- **چالش اتوماسیون:** باید ربات خود را طوری طراحی و کنند که عملیات تفکیک، حمل و تحویل را با دقت مطلق و سرعت بالا انجام دهد.
- **اهمیت جزئیات:** اینجا جایی است که دقت در جزئیات، کارایی سیستم و مسئولیت‌پذیری مهندسی شما به چالش کشیده می‌شود.

ارزشمندترین راه‌حل‌ها، آنهایی هستند که چالش‌های واقعی جامعه را حل می‌کنند. بیایید سیستمی بسازیم که بتوان به آن اعتماد کرد!

شرح مأموریت: سلام بر مهندسان نجات! توی دنیای مدرن، قهرمان‌ها شل نمی‌پوشن، بلکه راهکار می‌سازن. بیمارستان‌های شهر منتظر محموله‌های حیاتی هستن و سیستم‌های قدیمی جوابگو نیست. ما به مهندسانی نیاز داریم که بتونن رباتی طراحی کنن تا داروها رو با سرعت و دقت‌ترین تفکیک به بخش‌های مختلف برسونه. یادتون باشه: توی این پروژه، اشتباه کردن یعنی به خطر انداختن جان بیمار! پس دقت مهم‌تر از سرعته.

شعار پروژه: «فناوری برای سلامت، دقت برای نجات»

شرایط تیم :

- ❖ **گروه سنی:** این مأموریت ویژه دانش‌آموزان پایه‌های سوم تا ششم دبستان است.
 - توجه: ورود مقاطع بالاتر ممنوع است.
- ❖ **ساختار تیم:** شما می‌توانید به صورت انفرادی یا یک تیم حداکثر ۲ نفره که از یک پایه تحصیلی هستند میتونید شرکت کنید.
- ❖ **برندینگ:** هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشد و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می‌شود.
- ❖ **هویت بصری:** ما عاشق تکنولوژی هستیم! پیشنهاد می‌کنیم از لباس‌ها یا طراحی‌هایی استفاده کنید که ترکیبی از تکنولوژی آینده باشد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📋 شرایط ربات :

- ❖ وزن: حداکثر ۳ کیلوگرم (یه پرستار آهنی سبک!).
- ❖ ابعاد: حداکثر ۳۰×۳۰ سانتی‌متر (باید بتونه توی راهروهای بیمارستان مانور بده).
- ❖ مکانیزم حمل: ربات باید بتونه جعبه‌ها رو بگیره یا هل بده.
- ❖ منبع انرژی: حداکثر ۱۲ ولت.
- ❖ کنترلر:
 - سیم‌دار: حداقل ۱.۵ متر طول سیم (تا بتونید با فاصله ایمن کنترلش کنید).
 - بی‌سیم: کاملاً آزاد.
- ❖ بدنه و موتور: هیچ محدودیتی در انتخاب چرخ، گیربکس یا جنس بدنه ندارید.

📄 قوانین مسابقه :

- ❖ زمین مسابقه: یک محوطه ۲.۵ در ۱.۵ متری که حکم بیمارستان رو داره.
- ❖ دقیقاً ۱۰ بسته با رنگ‌های مشخص در زمین پخش شده‌اند. ابعاد هر بسته حدود ۵×۵ سانتی‌متر است. توزیع داروها به شرح زیر است:
 - منطقه زرد: بخش ویتامین‌ها.
 - منطقه آبی: بخش مسکن‌ها.
 - منطقه قرمز: بخش آنتی‌بیوتیک‌ها.
 - منطقه مشکی: بخش داروهای حساس/خاص.
- ❖ زمان پروژه: هر تیم ۳ دقیقه وقت داره تا بیشترین تعداد دارو رو توزیع کنه.
- ❖ وضعیت استارت: بدون زمان تست! ربات پشت خط شروع قرار می‌گیره و با سوت داور مسابقه شروع میشه.
- ❖ تعمیر اضطراری: اگه ربات وسط کار خراب شد (مثلاً باتری قطع شد)، داور اجازه تعمیر میده ولی زمان متوقف نمیشه. (مریض منتظر نمی‌مونه!)
- ❖ پایان مسابقه: با اتمام زمان یا تحویل کامل هر ۱۰ بسته.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



💰 محاسبه امتیاز :

امتیاز شما بر اساس تحویل صحیح در کمترین زمان ممکن محاسبه میشه. هر دارو ارزش خودش رو داره:

📦 جعبه آبی (مسکن): ۱۵ واحد (امتیاز).

📦 جعبه زرد (ویتامین): ۱۰ واحد.

📦 جعبه مشکی (داروی خاص): ۱۰ واحد.

📦 جعبه قرمز (آنتی‌بیوتیک): ۵ واحد.

❖ 🏆 **برنده نهایی:** تیمی که مجموع امتیاز داروهای تحویل داده شده‌اش بیشتر باشه. (دقت کنید: فقط جعبه‌هایی که کامل توی منطقه رنگی خودشون باشن شمرده میشن).

⚠️ خطاهای پزشکی

❖ **تجویز اشتباه:** اگر دارو رو اشتباهی تحویل بدید (مثلاً جعبه قرمز بره تو منطقه آبی) = کسر ۳ امتیاز جریمه.

❖ **لمس ربات:** دست زدن به ربات حین عملیات ممنوعه! اگر دست بزنید، ممکنه تیم حذف بشه.

❖ **هدایت غیر حرفه‌ای:**

○ کشیدن سیم ربات: کسر ۳ امتیاز.

○ هل دادن دستی ربات: کسر ۵ امتیاز.

🕒 محاسبه پاداش زمان

❖ **شرط:** امتیاز زمان فقط زمانی محاسبه می‌شود که تیم ۱۰ بسته را صحیح تحویل داده باشد.

❖ **فرمول:** کل زمان مسابقه ۱۸۰ ثانیه است.

ضربدر ثانیه‌های باقی‌مانده = امتیاز زمان

مثال: اگر کار را در دقیقه ۲ (ثانیه ۱۲۰) تمام کنید:

۶۰ امتیاز = ۱۸۰ - ۱۲۰ = امتیاز مثبت



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش آموزی کیدکد

جدول امتیازدهی:

ردیف	نوع آیتم	شرح (رنگ بسته / نوع خطا)	امتیاز (واحد)
۱	بسته قرمز	آنتی بیوتیک	+۵
۲	بسته زرد	ویتامین	+۱۰
۳	بسته آبی	مسکن	+۱۵
۴	بسته مشکی	داروی خاص	+۲۰
۵	خطای پزشکی	تحویل به اتاق اشتباه (رنگ غلط)	-۳
۶	خطای فنی	کشیدن سیم یا هل دادن ربات	-۵
۷	دخالست دست	لمس ربات (بدون اجازه داور)	حذف

فرمول نهایی جهت محاسبه امتیاز

کسر امتیازات جریمه + امتیاز زمان + جمع امتیاز مثبت = امتیاز نهایی

قانون حریم خصوصی:

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه، **تخلّف انضباطی** محسوب می شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه **حذف** کنند. هرگونه توهین یا بی نظمی باعث اخراج از مسابقات می شود.

نتایج مسابقات:

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می شود.
- ❖ **اطلاع رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس WWW.KIDCOD.IR و از طریق پورتال شخصی دانش آموزان منتشر می شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می شود.



KIDCOD.IR



09934856351

ربات مسیریاب





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ ربات مسیریاب

مقدمه :

شعار: «هوشمندی در مسیریابی، پایداری در حرکت»

لیگ ربات مسیریاب، جایی است که ربات‌ها خودشان راهشان را پیدا می‌کنند! در این مسابقه، دیگر خبری از کنترل با دست نیست؛ ربات باید با کمک سنسورها و کدی که شما می‌نویسید، مسیر درست را تشخیص دهد و اگر اشتباه رفت، خودش به مسیر اصلی برگردد.

اینجا شما در نقش سازندگان ربات‌های باهوش هستید؛

کسانی که یاد می‌گیرند چطور یک ربات بسازند که فکر کند، مسیر را ببیند و درست تصمیم بگیرد.

این لیگ شبیه دنیای واقعی ربات‌های هوشمند است؛ مثل ماشین‌هایی که خودشان رانندگی می‌کنند یا ربات‌هایی که در کارخانه‌ها کارها را انجام می‌دهند.

در این مسابقه، هدف فقط رسیدن به خط پایان نیست؛

هدف این است که شما یاد بگیرید چطور با کد ساده، سنسور و خلاقیت، یک ربات هوشمند بسازید که همیشه راهش را پیدا کند!

شرح مأموریت: سلام بر توسعه‌دهندگان سیستم‌های هوشمند! دوران کنترل دستی تمام شده. آینده متعلق به ماشین‌هایی که خودشان تصمیم می‌گیرند. لیگ مسیریاب، شبیه‌ساز واقعی صنعت خودروهای خودران و اتوماسیون صنعتی. در این پروژه، دست انسان حذف میشه و همه چیز به کد تمیز و سنسورهای دقیق بستگی داره. مأموریت شما خلق رباتیه که بتونه خط مسیر رو ببینه، انحرافات رو در میلی‌ثانیه اصلاح کنه و بدون دخالت شما به خط پایان برسه. اینجا باهوش‌ترین الگوریتم برنده میشه.

شرایط تیم:

❖ **گروه سنی:** این لیگ سطح بالاست! دانش‌آموزان پایه‌های سوم تا ششم دبستان و تمام مقاطع متوسطه اول و دوم مجاز به شرکت هستند.

○ **تبصره:** کوچکترها (اول و دوم) اگر جرات رقابت با بزرگترها رو دارن، می‌تونن بیان (ولی هیچ ارفاقی در کار نیست و با استاندارد بزرگترها سنجیده میشن).

❖ **ساختار تیم:** شما می‌تونید به صورت انفرادی یا یک تیم حداکثر ۴ نفره که از یک پایه تحصیلی هستند شرکت کنید.

❖ **برندینگ:** هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشد و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می‌شود.

❖ **هویت بصری:** ما عاشق ترکیب تکنولوژی هستیم! پیشنهاد می‌کنیم از لباس‌ها یا طراحی‌هایی استفاده کنید که ترکیبی از تکنولوژی آینده باشد.

📺 **مشخصات سخت‌افزار:**

❖ **ابعاد:** حداکثر ۳۰×۳۰ سانتی‌متر (ارتفاع آزاد).



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



- ❖ وزن: حداکثر ۲ کیلوگرم (همراه با باتری).
- ❖ هوشمندی: ربات باید ۱۰۰٪ خودکار باشد. هرگونه ریموت، سیم کنترل یا پردازشگر خارج از پیست = اخراج.
- ❖ سنسورها: حداقل ۳ و حداکثر ۱۳ سنسور تشخیص دهنده خط مورد نیاز است. بیشتر از این مجاز نیست، پس بهینه استفاده کنید.
- ❖ محرک‌ها: حداکثر ۴ چرخ فعال (موتوردار). استفاده از چرخ هرزگرد (بدون موتور) آزاد.
- ❖ منبع تغذیه: ولتاژ آزاد است. باتری باید روی ربات فیکس بشه. (استفاده از ترانس و آداپتور خارجی ممنوعه).
- ❖ زبان برنامه‌نویسی: کاملاً آزاد. پایتون، C، اسکرچ و ، مهم خروجی کار شماست.

محیط عملیات :

برای اینکه الگوریتم دقیقی بنویسید، مشخصات زمین به این شرح است:

- ❖ جنس زمین: بنر.
- ❖ خط مسیر: نوار چسب مشکی مات با عرض ۲ سانتی‌متر (۲۰ میلی‌متر).
- ❖ المان‌های مسیر:
- ❖ خط مستقیم و مارپیچ.
- ❖ کمان با شعاع حداقل ۱۰ سانتی‌متر.
- ❖ تقاطع ۹۰ درجه (چهارراه).
- ❖ نویز محیطی: نور محیط ثابت نیست!

فازهای اجرا :

۱. تست سرد : هر تیم ۲ نوبت تست (هر نوبت ۵ دقیقه) داره تا سنسورها رو با نور محیط تنظیم کنه.
 ۲. زمان اجرا :
 ۳. کل زمان در اختیار شما: ۵ دقیقه.
 ۴. تو این ۵ دقیقه می‌تونید هر چند بار که خواستید رکورد بزنین (بهترین زمان براتون حساب میشه).
 ۵. قانون توقف : ربات باید بعد از عبور از خط پایان، خودش رو ترمز کنه و بایسته. جریمه: اگر رد بشه و نایسته، ۱۰٪ به زمانتون اضافه میشه!
- ⚠ سیستم امتیازدهی و جرایم (فرمول زمانی)
- در این لیگ، کمترین زمان برنده است. اما خطاها باعث اضافه شدن زمان جریمه می‌شوند.
- فرمول نهایی:
- مجموع ثانیه‌های جریمه + رکورد نهایی = زمان طی شده توسط ربات



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



جدول جرایم زمانی:

نوع خطا	جریمه (اضافه شدن به رکورد)	شرح خطا
خروج جزئی	بدون جریمه (فقط زمان را از دست می‌دهید)	خروج یکی از سنسورهای کناری از خط (اما ربات برگردد).
خروج کامل	رکورد باطل است (باید از اول شروع کنید)	خروج کامل ربات از مسیر به طوری که نتواند برگردد.
لمس ربات (Touch)	رکورد باطل است (Restart اجباری)	دست زدن به ربات در حین حرکت (برای اصلاح مسیر).
عدم توقف (Stop)	۵+ ثانیه	عدم توقف کامل در انتهای مسیر (خط پایان).
میان‌بر (Shortcut)	رکورد باطل است	بریدن مسیر و نرفتن از روی خط اصلی.

⚠️ باگ و جریمه‌ها :

هر باگ در سیستم شما، هزینه داره، هر یک امتیاز منفی معادل ۲ ثانیه به زمان کل اضافه می‌شود.

• باگ شروع

حرکت قبل از دستور: ۱ امتیاز منفی.

عدم حرکت بعد از ۳۰ ثانیه: ۲ امتیاز منفی.

• خطای مسیریابی:

خروج از خط مشکی: ۱ امتیاز منفی.

توقف وسط راه (بیش از ۱۵ ثانیه): ۱ امتیاز منفی.

حرکت برعکس (خلاف جهت): ۴ امتیاز منفی.

• دخالت انسانی: لمس ربات بعد از استارت ۵ امتیاز منفی. فقط اگر داور اجازه بده برای تعمیر، می‌تونید دست بزنید.

• شروع مجدد: اگر ربات قاطی کرد، می‌تونید درخواست ری استارت بدید، اما زمان داره می‌گذره!

• هر امتیاز منفی معادل ۱ ثانیه به زمان اضافه میکنه.

🇮🇷 سیستم دآوری و فرمول قهرمانی:

در این لیگ، برنده کسی است که «بیشترین امتیاز نهایی» را کسب کند. امتیاز نهایی ترکیبی از پیشروی در مسیر (دقت) و رکورد زمانی (سرعت) است.

جرائم - امتیاز زمان + امتیاز مأموریت = امتیاز نهایی

الف) جدول امتیاز مأموریت (حداکثر ۱۵۰ امتیاز)

زمین مسابقه به ۳ بخش تقسیم شده است. عبور از هر بخش امتیاز دارد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



مأموریت	شرح دقیق عملکرد	امتیاز مثبت
خروج از استارت	حرکت موفق ربات و خروج کامل از باکس شروع	۱۰
چک‌پوینت ۱	عبور صحیح از خط‌نشانه اول (مثلاً بعد از پیچ اول)	۳۰
چک‌پوینت ۲	عبور صحیح از خط‌نشانه دوم (مثلاً بعد از تقاطع)	۳۰
چک‌پوینت ۳	عبور صحیح از خط‌نشانه سوم (مثلاً بعد از لوپ)	۳۰
فتح خط پایان	عبور کامل ربات از خط پایان (قبل از اتمام ۳ دقیقه)	۵۰
مجموع کل	سقف امتیاز فنی بدون در نظر گرفتن زمان	۱۵۰

ب) امتیاز زمان ⌚

اینجا جایی است که قهرمان مشخص می‌شود! هر ثانیه ارزشمند است.

- زمان کل مسابقه: ۱۸۰ ثانیه (۳ دقیقه).
- قانون: اگر ربات بتواند به خط پایان برسد، به ازای هر ۱ ثانیه که زودتر کار را تمام کرده باشد، ۱ امتیاز مثبت می‌گیرد.

مثال: ربات تیم «الف» مسیر را در ۸۰ ثانیه طی می‌کند.

- زمان کل: ۱۸۰
- زمان مصرف شده: ۸۰
- امتیاز زمان: ۱۰۰ امتیاز مثبت

ج) جدول تخلفات و جرایم ⚠

هرچند سرعت مهم است، اما دقت نباید فدا شود. خطاها باعث کسر امتیاز می‌شوند:

نوع خطا	شرح خطا	جریمه
لمس ربات (Touch)	هر بار دست زدن به ربات برای اصلاح مسیر	-۵
خروج کامل	اگر ربات کاملاً از پیست خارج شود و نتواند برگردد	-۵
میان‌بر (Shortcut)	بریدن مسیر و نرفتن از روی خط اصلی (تقلب).	-۲۰
عدم توقف	اگر ربات بعد از خط پایان ترمز نکند و دور بزند.	-۵
رفتار غیر حرفه‌ای	توهین، فریاد زدن یا آسیب به پیست.	حذف تیم



KIDCOD.IR



09934856351

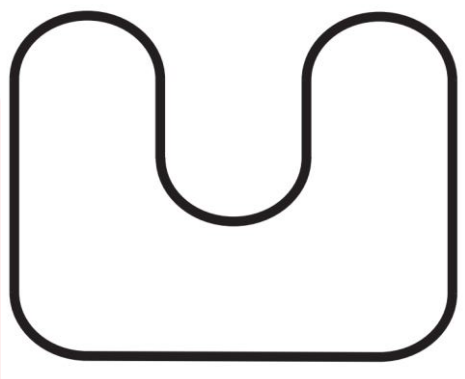


KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد

طراحی زمین تست :

این یک نقشه زمین استاندارد است که شامل تمام چالش‌های ذکر شده (لوپ، زاویه قائمه، بریدگی) است.



❌ **قانون ایمنی باتری:** شارژ کردن باتری‌های لیتیومی در سالن مسابقه ممنوع است (خطر آتش‌سوزی). لطفاً در فضای باز یا محلی که تعیین میشه شارژ کنید.

❌ **قانون حریم خصوصی:**

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه، **تخلف انضباطی** محسوب می‌شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه **حذف** کنند. هرگونه توهین یا بی‌نظمی باعث اخراج از مسابقات می‌شود.

🏆 **نتایج مسابقات :**

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس WWW.KIDCOD.IR و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351

لیگ خلاقیت





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ خلاقیت

مقدمه :

شعار: از یک فکر کوچک تا یک اختراع بزرگ

لیگ خلاقیت جایی است که شما می‌توانید مخترع باشید! در این مسابقه، هیچ جواب آماده‌ای وجود ندارد. شما باید یک مشکل ساده از زندگی پیدا کنید و برایش یک راه‌حل جالب و کاربردی بسازید؛ چه یک وسیله مکانیکی باشد، چه یک ربات کوچک هوشمند.

اینجا همه چیز دست خود شماست:

از فکر اولیه تا ساخت مدل واقعی.

داورها هم مثل «سرمایه‌گذاران» هستند؛ یعنی کسانی که به ایده شما گوش می‌دهند و از شما می‌پرسند که چرا این وسیله را ساختید و چطور کار می‌کند. شما باید بتوانید با اعتمادبه‌نفس، از ایده و اختراع خود دفاع کنید.

در این لیگ، هدف فقط ساخت یک وسیله نیست؛ هدف این است که یاد بگیرید چطور فکر کنید، بسازید، آزمایش کنید و اختراع خودتان را توضیح بدهید. در لیگ خلاقیت، هر فکر کوچک می‌تواند شروع یک اختراع بزرگ باشد!

 **شرح مأموریت:** اینجا کارگاه مدرسه نیست؛ اینجا شتاب‌دهنده است. در لیگ خلاقیت، ما دنبال کسانی هستیم که جرات شکستن چارچوب‌ها رو دارن. مأموریت شما خلق یک محصول اولیه است که یک مشکل واقعی رو حل کنه. داوران ما در نقش سرمایه‌گذاران سخت‌گیر عمل می‌کنند. شما باید علاوه بر ساخت یک دستگاه شاهکار، بتوانید از ایده، کارکرد و ارزش محصولتون دفاع کنید. آیا ایده شما ارزش سرمایه‌گذاری داره؟ بیاید و ثابت کنید!



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



شرایط تیم :

برای رعایت عدالت، رقابت در ۳ سطح برگزار می‌شود:

- ❖ سطح ۱ (جونیور): پایه‌های اول تا سوم دبستان. تمرکز بر خلاقیت و داستان‌پردازی
- ❖ سطح ۲ (سینیور): پایه‌های چهارم تا ششم دبستان. تمرکز بر عملکرد و ساخت
- ❖ سطح ۳ (پرو): مقطع متوسطه اول و دوم. تمرکز بر نوآوری فنی، کدنویسی و کاربردی بودن
- ❖ غرفه نمایشگاهی: هر تیم یک میز (غرفه) در اختیار دارد و باید آن را با پوستر و محصول خود تزئین کند.
- ❖ ساختار تیم: شما می‌توانید به صورت انفرادی یا یک تیم حداکثر ۴ نفره که از یک پایه تحصیلی هستند می‌توانید شرکت کنید.
- ❖ برندینگ: هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشد و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می‌شود.
- ❖ هویت بصری: ما عاشق تکنولوژی هستیم! پیشنهاد می‌کنیم از لباس‌ها یا طراحی‌هایی استفاده کنید که ترکیبی از تکنولوژی آینده باشد
- ❖ لجستیک برق: تأمین انرژی پایدار با خودتان است! (پاوربانک، باتری، یا سهراهی با کابل حداقل ۳ متر).
- ❖ میز دمو: هر تیم یک غرفه/میز برای نمایش محصول دارد. باید همیشه آماده ارائه به داوران باشید.

دسته‌بندی محصولات :

شما باید محصول خود را در یکی از ۳ بخش زیر ارائه دهید:

چالش مکانیک

- تمرکز: تمرکز حرکت، نیرو و انتقال قدرت هستش.
- الزام فنی: سازه باید حرکت کند! (بدون حرکت = بدون امتیاز).
- تکنولوژی: استفاده از چرخ‌دنده، بازوی مکانیکی، سیستم هیدرولیک/پنوماتیک، اهرم‌ها و...
- چالش: نمایش شفاف اینکه مکانیزم چطور کار می‌کنه و یک مساله یا مشکلی رو حل می‌کند.

چالش هوشمند

- تمرکز: سازه‌هایی که "تصمیم می‌گیرند" (دارای سنسور و پردازنده هستند). تمرکز اون‌ها هوش مصنوعی، سنسور، کدنویسی هستش.
- الزام فنی: سازه باید "تصمیم بگیرد". (ورودی سنسور → پردازش کد → خروجی عملگر).
- زبان برنامه نویسی: کاملاً آزاد (مهم اینه که منطق کد رو بلد باشید و کپی نکرده باشید).
- چالش: حل یک معضل (مثلاً ربات تفکیک زباله، سیستم آبیاری هوشمند غیره)



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



چالش ایده و دمو

- تمرکز: کسانی که ذهن خلاق و بیزینسی دارند اما محصول فیزیکی نمی‌سازند. تمرکز اون‌ها روی طراحی، استراتژی و مدل کسب‌وکار هستش.
- الزام فنی: ارائه کامل "مفهوم" شامل پاورپوینت، طراحی سه‌بعدی یا ماکت غیرفعال.
- ابزار: نرم‌افزارهای طراحی (فتوشاپ/کورل)، طراحی سه‌بعدی، طراحی رابط کاربری (UI/UX) و اسلایدسازی حرفه‌ای.
- چالش: دفاع از اینکه "چرا این ایده موفق می‌شود؟" و قانع کردن داورها (سرمایه‌گذاران) که طرح شما ارزش ساختن دارد.

معیارهای داوری و جدول امتیازات (۱۰۰ امتیاز) :

داوران (سرمایه‌گذاران) بر اساس چک‌لیست‌های زیر به پروژه شما نمره می‌دهند. توجه کنید که معیارها برای دو بخش «مکانیک» و «هوشمند» و «ایده» متفاوت است.

جدول داوری بخش چالش مکانیک :

مخصوص سازه‌های حرکتی، هیدرولیک، ماشین‌های ساده و غیره است.

ردیف	معیار ارزیابی	شرح دقیق انتظارات داور
۱	کیفیت فنی و مهندسی	۴۰ امتیاز حیاتی • روانی حرکت: آیا مکانیزم نرم کار می‌کند یا گیر دارد و صدا می‌دهد؟ • پیچیدگی مکانیزم: استفاده درست از چرخ‌دنده‌ها، قرقره، اهرم یا هیدرولیک برای انتقال نیرو. • استحکام سازه: آیا سازه با یک تکان از هم می‌پاشد یا محکم است؟
۲	خلاقیت و نوآوری	۳۰ امتیاز • حل مسئله: آیا این دستگاه مشکلی را حل می‌کند یا صرفاً یک ماکت تزئینی است؟ • نوآوری: آیا ایده جدیدی دارید یا یک طرح تکراری (مثل بالابر ساده) ساخته‌اید؟
۳	ارائه و دفاع	۲۰ امتیاز • تسلط فنی: پاسخ به سوالات داور (مثلاً: "اگر بار را زیاد کنیم چه می‌شود؟"). • فن بیان: معرفی جذاب و با اعتمادبه‌نفس توسط اعضای تیم.
۴	مستندات	۱۰ امتیاز • ارائه آلبوم تصاویر مراحل ساخت (اثبات کار دست خودتان). • داشتن بروشور یا پوستر معرفی محصول.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📌 جدول داوری بخش چالش هوشمند :

مخصوص ربات‌ها، اینترنت اشیا، هوش مصنوعی و الکترونیک

ردیف	معیار ارزیابی	شرح دقیق انتظارات داور
۱	کیفیت فنی و کدنویسی	۴۰ امتیاز حیاتی • عملکرد صحیح: آیا ربات "دقیقاً" کاری که گفتید را انجام می‌دهد؟ (بدون باگ). • دقت سنسورها: واکنش درست به محیط (نور، مانع، دما). • تمیزی مدار: سیم‌کشی مرتب، لحیم‌کاری تمیز و عدم اتصالی.
		۳۰ امتیاز • سطح هوش: ربات چقدر تصمیمات پیچیده می‌گیرد؟ شرط‌های If/Else تو در تو. • کاربردی بودن: آیا این سیستم در دنیای واقعی قابل استفاده است؟ (مثلاً: سطل زباله هوشمند).
		۲۰ امتیاز • توضیح منطق: توانایی توضیح فلوچارت برنامه و نحوه کار سنسورها به داور. • کار تیمی: تقسیم درست وظایف هنگام ارائه.
		۱۰ امتیاز • ارائه تصاویر مراحل ساخت و بخشی از کدهای نوشته شده (سورس کد). • داشتن کاتالوگ معرفی محصول.

B) جدول داوری لیگ ایده :

مخصوص ایده و طرح‌هایی که محصول ندارد.

ردیف	معیار ارزیابی	شرح دقیق انتظارات داور
۱	طراحی محصول و امکان‌پذیری	۴۰ امتیاز • کیفیت بصری: کیفیت رندهای سه‌بعدی، ظاهر دستگاه یا طراحی رابط کاربری اپلیکیشن (UI/UX) چقدر حرفه‌ای است؟ • واقع‌گرایی فنی: آیا این طرح با تکنولوژی امروز واقعاً قابل ساخت است یا علمی-تخیلی است؟
		۳۰ امتیاز • پختگی ایده: آیا ایده خام است یا تمام جوانب آن (مشتری، نیاز بازار) سنجیده شده؟ • توجیه اقتصادی: آیا محاسبه کرده‌اید ساخت این محصول چقدر هزینه دارد و چطور سود می‌دهد؟
		۲۰ امتیاز • اسلایدسازی: کیفیت گرافیکی و چیدمان فایل پاورپوینت. • فن بیان: قدرت قانع کردن داور (سرمایه‌گذار) و دفاع از موفقیت طرح.
		۱۰ امتیاز • داشتن پوستر معرفی محصول (چاپ شده روی میز). • ارائه بروشور یا کاتالوگ معرفی طرح به داوران.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش آموزی کیدکد

📁 مستندات پروژه :

۱. تیم‌ها باید موارد زیر را به صورت چاپ شده روی میز داشته باشند:
۲. **بروشور معرفی:** شامل نام محصول، مشکل شناسایی شده و راه‌حل پیشنهادی شما به چه صورتی هستش؟
۳. **نقشه فنی/فلوچارت:** مکانیزم یا کد چطور کار می‌کنه؟
۴. **گزارش ساخت:** عکس‌هایی از مراحل کار (برای اثبات اینکه خودتون ساختید).

⚠️ خطوط قرمز و ایمنی :

- ❖ **ایمنی اولویت اول:** استفاده از قطعات تیز، برنده یا ولتاژ غیرمجاز ممنوع است.
- ❖ **مالکیت معنوی:** اگر مشخص شود سازه توسط فرد دیگری (والدین یا مربی) ساخته شده، تیم از فرآیند داوری محروم (حذف) می‌شود.
- ❖ **آزادی ابزار:** هیچ محدودیتی در نوع قطعات ندارید (لگو، فلز، چوب، بازیافتی، پرینت سه بعدی و غیره).

⚖️ قانون حریم خصوصی :

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه، **تخلف انضباطی** محسوب می‌شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه **حذف** کنند. هرگونه توهین یا بی‌نظمی باعث اخراج از مسابقات می‌شود.

🏆 نتایج مسابقات :

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس WWW.KIDCOD.IR و از طریق پورتال شخصی دانش آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351

لیگ اینترنت اشیا

IOT
LEAGUE





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ اینترنت اشیا

((انتخابی مسابقات جهانی))

مقدمه:

شعار: اتصال هوشمند، راهکار مدرن

در دنیای پرسرعت امروز، متخصصان واقعی کسانی هستند که می‌توانند با فناوری‌های جدید همراه شوند و محصولاتی بسازند که مشکلات «واقعی» مردم را حل کند. اینترنت اشیا یا **IoT** همان پلی است که دنیای فیزیکی را به دنیای دیجیتال وصل می‌کند و به دستگاه‌ها یاد می‌دهد «فکر کنند»، «تصمیم بگیرند» و «با هم حرف بزنند».

در این لیگ، شرکت‌کنندگان در نقش **توسعه‌دهندگان محصول هوشمند** وارد میدان می‌شوند. مأموریت شما روشن است:

۱. یک چالش واقعی از زندگی روزمره پیدا کنید؛

۲. یک راهکار هوشمند و قابل اجرا برای آن بسازید؛

۳. نشان دهید که محصول شما چگونه می‌تواند زندگی را آسان‌تر، سریع‌تر یا ایمن‌تر کند.

این رقابت، شبیه‌ساز دنیای واقعی پروژه‌های **استارت‌آپی و فریلنسری** است؛ جایی که تنها داشتن دانش فنی کافی نیست. شما باید ثابت کنید که:

- به سخت‌افزار و برنامه‌نویسی مسلط هستید،
- می‌توانید یک سیستم کامل و قابل اعتماد بسازید،
- و از محصول خود طوری دفاع کنید که گویی قرار است وارد بازار شود.

در لیگ **IoT**، شما فقط یک پروژه نمی‌سازید؛ یک **محصول واقعی خلق می‌کنید**. محصولی که می‌تواند الهام‌بخش مسیر شغلی آینده شما باشد.

شرح مأموریت: سلام بر هوشمندسازان آینده! دنیای امروز دیگه فقط فیزیکی نیست؛ دنیای **دیتا و سنسور** هاست. اینترنت اشیا زبان مشترک بین دنیای ما و ماشین‌هاست. در این لیگ، شما در نقش **توسعه‌دهندگان محصول** ظاهر می‌شوید. مأموریت شما شناسایی یک چالش واقعی در زندگی روزمره (مثل ترافیک، آلودگی، سلامت و...) و ارائه یک راهکار هوشمند برای آن است. این رقابت، شبیه‌ساز دقیق پروژه‌های استارت‌آپی و فریلنسری است؛ جایی که فقط کد زدن کافی نیست؛ باید بتوانید یک **محصول کامل** بسازید که هم کار کنه، هم خوش‌ساخت باشه و هم داور رو راضی کنه.

شرایط تیم:

❖ گروه سنی:

○ **جونیورها:** دوره دوم ابتدایی (چهارم، پنجم، ششم).



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



○ **سنیورها:** دوره اول و دوم متوسطه.

○ **نکته:** کوچکترها اگر دانش فنی بالایی دارند می‌توانند شرکت کنند (اما با معیارهای اصلی سنجیده می‌شوند).

❖ **ساختار تیم:** شما می‌توانید به صورت انفرادی یا یک تیم حداکثر ۴ نفره که از یک پایه تحصیلی هستند میتونید شرکت کنید.

❖ **برندینگ:** هر تیم باید یک نام جذاب داشته باشد و در زمین مسابقه با آن نام شناخته می‌شود.

❖ **هویت بصری:** ما عاشق **تکنولوژی** هستیم! پیشنهاد می‌کنیم از لباس‌ها یا طراحی‌هایی استفاده کنید که ترکیبی از تکنولوژی آینده باشد

❖ **لجستیک برق:** تأمین انرژی پایدار با خودتان است! (پاوربانک، باتری، یا سهراهی با کابل حداقل ۳ متر).

❖ **میز دمو:** هر تیم یک غرفه/میز برای نمایش محصول دارد. باید همیشه آماده ارائه به داوران باشید.

💡 **حوزه‌های پروژه :**

شما باید محصول خود را در یکی از دسته‌های زیر (یا موضوعات مشابه) تعریف کنید:

❖ **خانه هوشمند:** مدیریت انرژی، امنیت، نورپردازی خودکار. 🏠

❖ **شهر هوشمند:** مدیریت ترافیک، پایش آلودگی هوا، پارکینگ هوشمند. 🏙️

❖ **کشاورزی و سبز :** آبیاری هوشمند، پایش رشد گیاه، مدیریت پسماند. 🌱

❖ **سلامت هوشمند :** گجت‌های پوشیدنی برای سالمندان، پایش علائم حیاتی. 🏥

❖ **پت تک :** گجت‌های مراقبت از حیوانات خانگی. 🐾

❖ سایر حوزه های مرتبط با هوشمندسازی و اینترنت اشیا

📌 **انتخاب مسیر :**

مخصوص سازندگان: در این لیگ شما باید ایده‌تان را بسازید.

• **خروجی:** یک دستگاه فیزیکی (Prototype) که کار می‌کند.

• **الزامات:** استفاده از سنسور، برد (Arduino/ESP/Raspberry)، کدنویسی و نمایش عملکرد واقعی دستگاه.

• **محیط توسعه:** استفاده از شبیه سازها (Proteus, EasyEDA) و هر زبان برنامه‌نویسی مجاز است.

• **شرط اصالت:** کپی/پیست ممنوع! پروژه باید حاصل تلاش خودتون و کدنویسی خود تیم باشد. پروژه‌های کپی شده از

اینترنت در مرحله "راستی‌آزمایی" رد می‌شوند.

• **چالش:** دستگاه باید جلوی داوران روشن شود و مأموریتش را انجام دهد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



- ❖ مستندات فنی : فایل‌های کد، شبیه‌سازی، شماتیک مدار و دیتاشیت قطعات.
- ❖ مجوزها : اگر طرح رو ثبت اختراع کردید، تصویر گواهی رو ضمیمه کنید (امتیاز ویژه داره).
- ❖ حجم مجاز: حداکثر ۵۰ مگابایت. (فقط یک بار حق آپلود دارید، پس دقت کنید!).

🔧 روز دمو :

- ❖ میز کار: به هر تیم یک میز داده میشه. اینجا دفتر کار شماست.
- ❖ تجهیزات: لپ‌تاپ، سه راهی برق (حداقل ۳ متر)، باتری، چسب و هرچی نیاز دارید با خودتون بیارید.
- ❖ حضور فعال: تیم نباید غرفه رو خالی بذاره. داوران در زمان‌های مختلف برای ارزیابی میان.
- ❖ پوستر: یک پوستر چاپ شده و شیک برای معرفی محصول روی میز داشته باشید.

📊 شاخص‌های ارزیابی :

داوران در این فرم به شما امتیاز می‌دهند. سقف امتیاز ۱۰۰ است.

📌 جدول داوری لیگ محصول (تمرکز بر عملکرد)

امتیاز	شرح دقیق	معیار ارزیابی
۳۰	دستگاه بدون باگ و خطا جلوی داور کار کند.	عملکرد صحیح
۲۵	سطح کدنویسی، طراحی مدار و استفاده از پروتکل‌های ارتباطی (Wi-Fi/MQTT)	پیچیدگی فنی
۲۰	آیا مشکلی واقعی حل شده یا کپی پروژه‌های اینترنتی است؟	نوآوری
۱۵	سیم‌کشی تمیز، طراحی بدنه (Box) و استحکام فیزیکی.	کیفیت ساخت
۱۰	تسلط بر توضیحات و پاسخ به سوالات فنی.	ارائه



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



قانون حریم خصوصی:

والدین و همراهان عزیز، نقش شما حامی بودن شرکت کنندگان عزیز است. حضور شما در محوطه فنی ممنوع بوده و فقط مجاز به تشویق از جایگاه تماشاچیان هستید. ورود بدون کارت به محوطه، **تخلف انضباطی** محسوب می‌شود. داوران حق دارند کارت فرد خاطی را ضبط کرده و حتی تیم را از دور مسابقه **حذف** کنند. هرگونه توهین یا بی‌نظمی باعث اخراج از مسابقات می‌شود.

🏆 نتایج مسابقات:

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351

ليگ اسڪرچ جونيور





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ اسکرچ جونیور

مقدمه:

شعار: قصه‌سازی دیجیتال با داستان کوچک

در کیدکد ۲۰۲۶، لیگ اسکرچ جونیور اولین قدم کودکان برای ورود به دنیای فناوری است؛ جایی که بازی، خلاقیت و آموزش در کنار هم قرار می‌گیرند تا بچه‌ها بدون ترس و پیچیدگی، با مفاهیم پایه‌ای برنامه‌نویسی آشنا شوند.

در این لیگ، دانش‌آموزان:

- با بلوک‌های ساده و رنگی کدنویسی، داستان می‌سازند؛
- شخصیت‌ها را حرکت می‌دهند و ماجراهای خلاقانه می‌آفرینند؛
- و بدون نیاز به مهارت فنی، با مفهوم "اگر... پس..." و "قدم‌به‌قدم فکر کردن" آشنا می‌شوند.

این رقابت، مقدمه‌ای است برای اینکه کودکان در سال‌های آینده بتوانند مسیر خود را به سمت آموزش برنامه‌نویسی،

رباتیک و مهارت‌های حل مسئله پیدا کنند. در این مرحله از سن، هیچ‌کس انتظار "پروژه حرفه‌ای" ندارد؛

اما هر کودک در اسکرچ جونیور، اولین جرقه‌های لازم برای تبدیل شدن به یک مسئله‌حل‌کن، طراح هوشمند و

سازنده پروژه‌های آینده را در ذهن خود روشن می‌کند. لیگ اسکرچ جونیور، پلی است از خیال کودکان به دنیای

تکنولوژی.

جایی که بچه‌ها با اعتمادبه‌نفس یاد می‌گیرند: من هم می‌توانم بسازم، خلق کنم و روزی تبدیل به یک متخصص

شوم.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



شرایط عمومی مسابقه:

گروه‌های هدف:

- این لیگ مخصوص دانش‌آموزان پایه اول، دوم و سوم ابتدایی است؛ یعنی همون قهرمان‌های کوچیکی که تازه وارد دنیای ساختن و حل کردن شده‌اند.
- توجه: لیگ اسکرچ جونیور فقط برای دانش‌آموزان پایه اول، دوم و سوم ابتدایی طراحی شده. پس اگر کسی پایه‌های بالاتر است، باید در لیگ مخصوص خودش شرکت کند.
- همه‌ی شرکت‌کننده‌ها باید به صورت انفرادی وارد رقابت شوند؛ درست مثل یک کارآفرین واقعی که ایده و فکر خودش را به چالش می‌کشد.

اهداف لیگ اسکرچ جونیور:

در این لیگ، هر دانش‌آموز قدم در مسیری می‌گذارد که قهرمان‌های دیجیتال آینده از همین‌جا شروع کرده‌اند:

- پرورش خلاقیت و توانایی حل مسئله؛ مهارت‌هایی که پایه هر شغل آینده است.
- یادگیری مفاهیم ابتدایی برنامه‌نویسی، اما نه با متن‌های سخت؛ بلکه با تصویر و بازی.
- تمرین تفکر مرحله‌به‌مرحله؛ دقیقاً همان کاری که برنامه‌نویسان و فریلنسرها برای انجام می‌دهند.

ساختار سوالات:

- پایه اول:** همه‌چیز تصویری و شبیه بازی! کودک فقط با نگاه کردن به تصاویر، مسیر حل را پیدا می‌کند.
- پایه دوم:** ترکیب تصویر و چند دستور ساده؛ دانش‌آموز کم‌کم وارد مرحله‌ی ساختن داستان‌ها و هدایت شخصیت‌ها می‌شود.
- پایه سوم:** سؤال‌ها چالشی‌ترند. چند کاراکتر، داستان‌های پیچیده‌تر و فرصتی برای اینکه دانش‌آموز مثل یک حل‌کننده‌ی حرفه‌ای فکر کند.

شرایط برگزاری مسابقه:

روش اجرا:

در این لیگ خبری از کامپیوتر نیست؛ چون قرار است خود دانش‌آموزان برنامه‌نویسی را لمس کنند:

- همه‌ی مراحل روی **برگه‌های ویژه** انجام می‌شود؛ برگه‌هایی که پر از شخصیت‌های بازی، ابزارها و بلوک‌های برنامه‌نویسی هستند.
- این تجربه کمک می‌کند بچه‌ها بفهمند قرار نیست فقط کاربر کامپیوتر باشند؛ بلکه **خالق** مسیرها، حرکت‌ها و داستان‌ها هستند.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش آموزی کیدکد

زمان مسابقه:

- هر دانش آموز یک ساعت کامل زمان دارد تا ماجراجویی اش را تکمیل کند.
- سؤال ها دقیقاً راس ساعت اعلام شده روی کارت ورود به جلسه توزیع و یک ساعت بعد جمع آوری می شود.

تجهیزات:

- هر شرکت کننده یک بسته ی ویژه شامل سؤال ها و بلوک ها دریافت می کند.
- لازم است مداد، پاک کن، مداد تراش و یا (مداد رنگی اختیاری) همراه داشته باشند تا ایده ها را راحت روی کاغذ ترسیم نمایند.

بخش های مسابقه:

لیگ قصه پرداز کوچولو (مختص دانش آموزان پایه اول ابتدایی):

در این بخش، بچه ها وارد دنیای قصه ها می شوند؛ دنیایی که باید برای شخصیت ها مسیر بسازند:

- داستانهای تصویری کوتاه مثل "حیوانی که می خواهد از خانه به باغ برسد" ارائه می شود.
- دانش آموز با نگاه خلاق و کودکانه اش بلوک ها را کنار هم ترسیم می کند و داستان را کامل می کند.
- تمام سؤال ها کاملاً تصویری و همراه مثال های ساده هستند.

لیگ مسیر ساز کوچک (مختص دانش آموزان پایه دوم ابتدایی):

اینجا دانش آموز وارد نقشه های پرپیچ و خم می شود؛ درست مثل کارآگاه های دیجیتالی:

- با استفاده از بلوک های حرکتی، باید شخصیت را از نقطه شروع به نقطه پایان هدایت کند.
- سؤال ها ترکیبی از تصاویر و چند دستور ساده مثل «دو قدم به جلو» هستند.
- اینجا بچه ها دقیقاً همان مهارتی را تمرین می کنند که در دنیای شغلی آینده مورد نیازشان خواهد بود.

لیگ ماموریت چالشی (مختص دانش آموزان پایه سوم ابتدایی):

این بخش از مسابقه، مخصوص کسانی است که دنبال چالش های جدی اند:

- سناریوهای سخت تر، بلوک های پیچیده تر و نیاز به ترکیب چند کاراکتر.
- این بخش همان جایبست که استعداد های واقعی برنامه نویسی و کارآفرینی خود را نشان می دهند.
- دانش آموز باید داستانی طراحی کند که در آن حرکت ها و الگوریتم ها به زیبایی با هم ترکیب شده باشند.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ملاحظات ویژه:

- **پایه اول:** سؤال‌ها کاملاً تصویری هستند و مربیان در کنار دانش‌آموزان هستند تا مفهوم سؤال را برای آنها توضیح دهند.
- **پایه دوم و سوم:** سؤال‌ها طوری طراحی شده‌اند که دانش‌آموز با کم‌ترین نیاز به خواندن بتواند مسئله را حل کند.
- **ارزیابی بر اساس:** خلاقیت، دقت، ترتیب درست بلوک‌ها و هماهنگی با سناریو می‌باشد.

موارد ارزیابی:

در این لیگ فقط پاسخ صحیح مهم نیست؛ بلکه مسیر فکر کردن و خلاقیت هم اهمیت دارد—همان مهارت‌هایی که آینده‌ی شغلی و فریلنسری به آن نیاز دارد:

- تطابق کامل جواب با سناریو
- استفاده درست از بلوک‌های تصویری
- خلاقیت در طراحی و اجرای پروژه
- دقت در اجرای الگوریتم و ترتیب مراحل

نتایج مسابقات :

❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.

❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.

❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!

❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351

لیگ المپیاد اسکریچ





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ المپیاد اسکرچ

((انتخابی المپیاد جهانی))

مقدمه:

🌟 سلام قهرمان آینده فناوری!

چند لحظه وقت بگذار و این چند خط را بخوان...

چون ممکن است مسیر برنده شدن تو را همین امروز تغییر بدهد! اسکرچ فقط ساختن یک بازی یا یک انیمیشن نیست؛

یک دنیای واقعی برای ساختن رؤیاهاست.

جایی که با چند بلوک رنگی می‌توانی:

🎮 بازی بسازی

🎥 انیمیشن خلق کنی

🧠 مسئله حل کنی

و مثل یک برنامه‌نویس واقعی بدرخشی!

حالا وقتش رسیده خودت را در مسابقه کشوری اسکرچ انتخابی المپیاد جهانی ثابت کنی؛ جایی که هوش، خلاقیت، تمرکز و پشتکار

می‌تواند

تو را از بین هزاران دانش‌آموز، به عنوان یک ستاره واقعی نشان دهد. این مسابقه فقط یک رقابت نیست؛ یک فرصت طلایی است برای

اینکه: ✨ استعدادت دیده شود ✨ مهارت‌هایت حرفه‌ای‌تر شود ✨ با بچه‌های خلاق و باهوش دیگر آشنا شوی ✨ و اولین قدم‌ها را به سمت

دنیای فناوری برداری! نسل شما همانی است که با همین ابزارهای دیجیتال، آینده را می‌سازد و دنیای جدید را طراحی می‌کند. پس اگر

ایده‌ای داری... اگر همیشه در ذهنت چیزی برای ساختن می‌چرخد... اگر دنبال یک فرصت واقعی برای درخشیدن... این مسابقه دقیقاً مال

توست! و این شیوه‌نامه فقط یک چیز است: نقشه راه برنده شدن تو!

تا قدم به قدم بدانی چطور از ایده به پروژه و از پروژه به موفقیت برسی.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



🏁 شروع ماجرا:

به دنیای شگفت‌انگیز کدنویسی بلوکی با اسکرچ خوش آمدید! اینجا قرار است شما، قهرمانان کوچک آینده، در یک ماجراجویی جذاب و هدفمند شرکت کنید. این لیگ، پلی برای تبدیل شدن به یک برنامه‌نویس بزرگ و یک مخترع خلاق است!

✦ مأموریت بزرگ شما در لیگ اسکرچ:

ما به دنبال کشف استعدادهایی هستیم که:

- با اصول برنامه‌نویسی و الگوریتم آشنا هستند.
- ذهنی خلاق دارند که می‌تواند هر مشکلی را حل کند.
- آماده‌اند تا قدرت دیجیتال خود را بالا ببرند.
- وارد دنیای هیجان‌انگیز علوم کامپیوتر شوند.
- و در نهایت ... برای رسیدن به المپیاد جهانی انتخاب شوند 🏆 !

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



👤 قهرمانان این ماجرا چه کسانی هستند؟

این لیگ برای آینده‌سازان پایه‌های سوم، چهارم، پنجم و ششم طراحی شده است.

- اگر کوچک‌تر هستید (پایه های اول و دوم): شما ستاره‌های لیگ اسکرچ جونیور هستید. لطفا فقط شیوه نامه مخصوص آن بخش را مطالعه کنید.
- اگر بزرگ‌تر از پایه ششم هستید: این لیگ مناسب شما نیست.
- مسابقه انفرادی: شما به تنهایی در این نبرد شرکت می‌کنید تا توانایی‌های واقعی‌تان دیده شود.
- شرکت در هر دو بخش الزامی است: این مسابقه دو مرحله مهم دارد که برای دیده شدن کامل استعداد شما، باید در هر دوی آن‌ها شرکت کنید.
- بخش عملی (مجازی): ارسال پروژه خلاقانه شما از طریق پلتفرم آنلاین.
- بخش کتبی (حضور): پاسخ به سوالات تستی و تشریحی در محل برگزاری.

⚠️ نکته مهم: سوالات آزمون به زبان فارسی هستند، اما دستورات داخل محیط نرم‌افزار اسکرچ به زبان انگلیسی است. دانش‌آموز باید با دستورات انگلیسی اسکرچ آشنا باشد.

🏆 مرحله اول: قدرت خلاقیت شما (آزمون غیرحضور و عملی) :

اینجا همان جایی است که پروژه‌ی شگفت‌انگیز خود را می‌سازید. داوران پروژه‌ی شما را با دقت بررسی می‌کنند تا ببینند:

۱. چقدر در ساخت پروژه ماهر هستید؟
۲. چگونه مسئله‌ها را حل می‌کنید؟
۳. چطور از ابزارهای اسکرچ به درستی استفاده می‌کنید؟



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ساختار و زمان‌بندی بخش عملی:

جزئیات مهم	توضیحات کامل
مهلت ارسال پروژه	از زمان ثبت‌نام تا ۲۰ بهمن ۱۴۰۴
فرمت پروژه	فقط فایل با پسوند sb3 . فایل اصلی اسکرچ
نوع پروژه	می‌توانید بازی یا انیمیشن بسازید.

! موضوعات اجباری برای پروژه:

برای تبدیل شدن به یک قهرمان واقعی، پروژه‌تان را حتما باید با محوریت یکی از موضوعات زیر بسازید:

- زندگی بهتر برای همه: کاهش مصرف انرژی، مبارزه با آلودگی هوا، کاهش ترافیک، بهبود محیط‌زیست، محافظت از حیوانات و طبیعت.
- آینده و علم: نقش هوش مصنوعی، ربات‌ها و هوش مصنوعی، کشف فضا و سیارات، اختراعات و نوآوری‌های آینده.
- داستان‌های الهام‌بخش: زندگی شاد من، سفر به گذشته و تاریخ، داستان زندگی یک قهرمان کوچک.

! نحوه امتیازدهی: (۱۰۰ امتیاز)

داوران به دنبال این ۴ ویژگی قهرمانانه در پروژه شما هستند:

معیار داوری	امتیاز	توضیحات تکمیلی
اجرای دقیق دستورالعمل‌ها	۳۰ امتیاز	آیا پروژه شما مطابق موضوعات اعلام شده، ساخته شده است؟
خلاقیت و نوآوری	۳۰ امتیاز	ایده شما چقدر نوآوری دارد و درجهت حل مشکلی از جامعه است؟
عملکرد صحیح و بدون خطا	۲۰ امتیاز	آیا پروژه شما بدون مشکل اجرا می‌شود و هیچ باگی ندارد؟
توضیحات و مستندسازی کامل	۲۰ امتیاز	آیا کدها و پروژه خود را خوب توضیح داده‌اید؟ و مستندات کامل ارائه کرده‌اید؟



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ارسال پروژه و مستندات:

- تمام فایل‌های پروژه اسکرچ و ویدیوی توضیحات خود را در یک فایل ZIP یا RAR قرار دهید.
- نام فایل فشرده باید کد ملی شما باشد.
- آدرس ارسال:  سایت رسمی مسابقات **kidcode.ir** و آپلود در پرتال شخصی خودتان

محدودیت‌های فایل	توضیحات دقیق
پروژه اسکرچ	حداکثر حجم ۱۵MB با فرمت sb۳
ویدیوی توضیح	حداکثر ۳ دقیقه و حجم ۲۵MB با فرمت MP۴ و رزولوشن ۷۲۰p

❗ راهنمایی: اگر حجم ویدیوی شما زیاد است، از نرم‌افزارهای فشرده‌سازی مانند **Handbrake** یا **Video Compressor** استفاده کنید تا حجم آن کم شود.

📌 مرحله دوم: آزمون منطق و دانش (آزمون حضوری و کتبی):

این مرحله، جایی است که دانش برنامه‌نویسی و منطق شما در یک آزمون کتبی به چالش کشیده می‌شود.

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



۹ دانش‌مورد نیاز برای آزمون:

شما باید به مفاهیم اصلی اسکرچ و برنامه‌نویسی مسلط باشید:

- ابزارهای اسکرچ: بلوک‌ها، اسپرایت‌ها، صحنه‌ها (Backdrops) و رویدادها (Events)
- دستورات پایه: تکرار (Loops)، شرط‌ها (Conditionals)، و دستورات حرکتی.
- منطق برنامه‌نویسی: ساختار منطقی برای طراحی بازی‌ها و انیمیشن‌ها.
- مفاهیم ریاضی و الگوریتم‌های برنامه‌نویسی.

۱۰ ساختار آزمون کتبی:

- تعداد سوالات: حداکثر ۲۰ سوال
- زمان پاسخگویی: ۴۵ تا ۶۰ دقیقه.
- نحوه برگزاری: این بخش کاملاً حضوری است و شما فقط با برگه و لوازم التحریر، مجاز به شرکت هستید. نیاز به هیچ وسیله دیجیتالی (موبایل، تبلت، لپتاپ) نیست.

نحوه امتیازدهی نهایی: (۱۰۰ امتیاز)

بخش ارزیابی	تعداد سوال	امتیاز هر سوال	جمع کل امتیاز
سوالات چند گزینه‌ای (تستی)	۱۰ سوال	۲	۲۰ امتیاز
سوالات تشریحی	۳ سوال	۱۰	۳۰ امتیاز (ارزیابی دقت و خلاقیت)
توضیح منطق برنامه / نوشتن دستورالعمل	۲ سوال	۲۵	۵۰ امتیاز (تحلیل مسئله و نوشتن کدهای مناسب)
جمع کل امتیاز	-	-	۱۰۰ امتیاز

با آرزوی موفقیت برای شما قهرمانان آینده! آماده باشید تا جهان را با کدهای خود تغییر دهید.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



نتایج مسابقات :

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351

لیگ اپلیکیشن سازی با اپ اینوینتور





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ اپلیکیشن سازی با AppInventor

((انتخابی مسابقات جهانی))

مقدمه:

لیگ اپ‌اینونتور، جایی که ایده‌ها به اپلیکیشن تبدیل می‌شوند!

این لیگ، میدان نوجوانانی است که می‌خواهند فقط کاربر تکنولوژی نباشند، بلکه سازنده آن باشند. در این لیگ، دانش‌آموزان پایه سوم تا نهم یاد می‌گیرند چطور یک مشکل واقعی را پیدا کنند، برایش راه‌حل بسازند و آن را در قالب یک اپلیکیشن کاربردی ارائه دهند. اینجا شما در نقش یک توسعه‌دهنده جوان وارد میدان می‌شوید؛

جایی که باید فکر کنید، طراحی کنید، اجرا کنید و محصول خود را معرفی کنید، دقیقاً مثل یک پروژه واقعی در دنیای فریلنسری.

شیوه‌نامه‌ای که در دست دارید، نقشه راه موفقیت شماست.

پس با دقت مطالعه کنید و آماده باشید ایده‌تان را به یک اپ واقعی تبدیل کنید.

لیگ اپ‌اینونتور؛ گام اول شما به دنیای ساخت، نوآوری و آینده شغلی دیجیتال است.

🏁 شروع مسیر:

به لیگ اپ‌اینونتور خوش آمدید؛

مسابقه‌ای که هدف آن تقویت تفکر منطقی، مهارت حل مسئله و توانایی ساخت اپ‌های کاربردی است. در این لیگ، شما نه تنها ابزارهای AppInventor را یاد می‌گیرید، بلکه می‌آموزید چگونه از آن‌ها برای ساخت یک محصول واقعی استفاده کنید.

هدف اصلی، کشف استعدادها، برنامه‌نویسی و تقویت توانایی طراحی و اجرای پروژه‌های دیجیتال است؛ تا در نهایت بتوانید برای حضور در مسابقات بزرگ‌تر آماده شوید.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



🏢 شرکت‌کنندگان چه کسانی هستند؟

این لیگ برای دانش‌آموزان پایه‌های سوم تا نهم طراحی شده است.

- اگر پایه پایین‌تری دارید اما توانایی لازم را در خود می‌بینید، می‌توانید شرکت کنید؛ اما معیار ارزیابی شما مانند شرکت‌کنندگان پایه‌های بالاتر خواهد بود.
- پایه‌های بالاتر از نهم مجاز به شرکت در این لیگ نیستند.
- این مسابقه انفرادی است و به صورت کاملاً حضوری می‌باشد.

💻 روش برگزاری:

این لیگ به صورت کاملاً حضوری و عملی برگزار می‌گردد.

🎯 هدف این بخش:

- سنجش توانایی شما در ساخت یک اپ کاربردی و بدون خطا
- بررسی میزان خلاقیت و نحوه حل مسئله
- مشاهده اینکه چقدر محیط AppInventor و بلوک‌ها را می‌شناسید

📌 الزامات پروژه:

اپ شما باید شامل موارد زیر باشد:

- صفحه اصلی + چند صفحه جانبی
- نمایش نام شرکت‌کننده و نام اپ در صفحه اصلی
- صفحه راهنمای استفاده از اپ
- استفاده از Eventها، متغیرها و شرطها
- طراحی UI مناسب، منظم و خلاقانه
- مستندات کوتاه برای معرفی اپ

⚠ هرگونه کپی‌برداری باعث حذف از مسابقه می‌شود، ایده و اجرای پروژه باید کاملاً متعلق به خودتان باشد.

توجه: تمام فایل‌ها باید در یک ZIP یا RAR با نام کد ملی قرار داده شوند.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لا نحوه امتیازدهی بخش عملی: (۱۰۰ امتیاز)

امتیاز	معیار
۳۰ امتیاز	خلاقیت
۴۰ امتیاز	طراحی گرافیکی (UI/UX)
۲۰ امتیاز	اجرای صحیح و بدون خطا
۱۰ امتیاز	مستندات و توضیحات

الزامات پروژه:

- در روز مسابقه، سه موضوع مطرح می‌شود و هر شرکت کننده می‌تواند یکی را انتخاب نماید.
- مدت زمان مسابقه سه ساعت است.

تجهیزات مورد نیاز:

- یک لپ‌تاپ آماده و شارژ شده
- تامین اینترنت همراه بر عهده خود شرکت کننده می‌باشد
- سه راهی برق حداقل سه متری (برای جلوگیری از وقفه‌های احتمالی هنگام اجرا)



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📁 مستندات مورد نیاز:

- پس از پایان مسابقه، پروژه شما باید شامل موارد زیر باشد:
- فایل پروژه به همراه تمامی کدهای نوشته شده.
- فایل‌های اصلی برنامه
- مستندات مورد نیاز، توسط داوران جمع‌آوری می‌گردد.

💡 سخن پایانی:

لیگ اپاینوننتور فرصتی است تا مهارت ساخت اپلیکیشن را به صورت واقعی تجربه کنید، مسئله‌ای را حل کنید و محصولی بسازید که ارزش ارائه داشته باشد.

این مسیر مقدمه ورود شما به دنیای ساخت، نوآوری و مهارت‌های دیجیتال آینده است.

برای موفقیت آماده شوید؛ ایده‌های شما می‌توانند به اپ‌هایی تبدیل شوند که دنیای اطراف را تغییر می‌دهند.



🏆 نتایج مسابقات:

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351

طراحی صفحات وب





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



کدنویسی طراحی صفحات وب

مقدمه:

هدف اصلی: فریلنسری و درآمدزایی مستقیم با ساخت دارایی‌های آنلاین

در دنیای مدرن، توانایی طراحی وب، یک مهارت درآمدزای فوری است. این مسابقات، فرصتی طلایی است تا دانش‌آموزان به جای دیدن ویدیو، خودشان شروع به ساختن دارایی‌های دیجیتال برای کسب‌وکارها کنند.

اینجا شما یک فریلنسر تمام‌عیار می‌شوید:

- مهارت‌های بازار: (In-Demand Skills) تسلط بر زبان‌های برنامه‌نویسی وب که فوراً قابلیت درآمدزایی دارند.
- ساخت پورتفولیو: (Portfolio Building) وب‌سایتی که در این مسابقات می‌سازید، اولین و مهم‌ترین نمونه کار (Case Study) شماست که می‌توانید به مشتریان واقعی ارائه دهید.
- تفکر کارآفرینی: یادگیری نحوه تبدیل خلاقیت به یک محصول کاربردی و قابل فروش.

تاریخ را دیگر روی کاغذ نمی‌نویسند، بلکه با کدنویسی در دنیای دیجیتال رقم می‌زنند. شروع به ساخت وبسایت خود کنید!

🎯 اهداف لیگ:

هدف ما در این لیگ، تربیت نسل جدیدی از طراحان وب است که می‌خواهند در دنیای واقعی سهمی داشته باشند؛ شرکت‌کنندگانی که:

- طراحی وب را مثل طراحی یک محصول دیجیتال واقعی یاد گرفته‌اند
- خلاقیت و تفکر منطقی را در کنار هم به کار می‌گیرند
- استانداردهای حرفه‌ای طراحی سایت را رعایت می‌کنند
- برای ورود به دنیای فریلنسری و سرمایه‌گذاری آماده می‌شوند
- ایده‌ها را به صفحات قابل استفاده و کاربردی تبدیل می‌کنند



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📌 شرایط شرکت‌کنندگان:

این لیگ برای نوجوانانی طراحی شده که می‌خواهند خودشان خالق دنیای وب باشند.

- گروه سنی مجاز:

- پایه‌های دوره اول و دوم متوسطه می‌توانند در مسابقه شرکت کنند.

توجه: اگر در پایه تحصیلی پایین تر هستید اما توانایی لازم را در خود می‌بینید، می‌توانید شرکت کنید؛ اما معیار ارزیابی شما مانند شرکت‌کنندگان پایه های بالاتر خواهد بود.

ساختار شرکت در مسابقه:

- می‌توانید به صورت انفرادی و یا در یک تیم دو نفره در این دوره از مسابقات شرکت کنید.

تجهیزات مورد نیاز:

- یک لپ‌تاپ آماده و شارژ شده

- سه راهی برق حداقل سه متری (برای جلوگیری از وقفه‌های احتمالی هنگام اجرا)

🏆 روند برگزاری مسابقه:

- مسابقه در محیط ویندوز و به صورت **Local** برگزار می‌شود و استفاده از اینترنت ممنوع می‌باشد.
- در روز مسابقه، سه موضوع مطرح می‌شود و هر تیم می‌تواند یکی را انتخاب کند.
- زبان‌ها و ابزارهای مجاز شامل HTML، CSS و JavaScript هستند و استفاده از کتابخانه‌ها و فریم‌ورک‌های مرتبط نیز مجاز می‌باشد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



الزامات پروژه:

مدت زمان مسابقه ۳ ساعت است و در پایان شرکت‌کننده باید پروژه کامل، سورس کد و مستندات مربوطه را در قالب یک فایل ZIP جمع‌آوری و تحویل دهد.

محدودیت‌ها:

برای اینکه مهارت واقعی شما سنجیده شود:

- استفاده از هرگونه صفحه‌ساز یا قالب آماده ممنوع است و منجر به حذف از مسابقه خواهد شد.
- به‌کارگیری ابزارهای هوش مصنوعی در هر بخش از مسابقه ممنوع بوده و موجب حذف از رقابت می‌شود.
- تمامی بخش‌های کدنویسی باید به‌صورت کامل و توسط خود شرکت‌کنندگان انجام شود.

مستندات موردنیاز:

- سورس کامل پروژه باید ارائه شود.
- در صورت نیاز، فایل‌های مربوط به دیتابیس نیز باید همراه پروژه ارائه گردد.
- مستندات نصب و راهنمای استفاده از کتابخانه‌ها باید در قالب فایل TXT آماده و ارائه گردد.

معیارهای ارزیابی:

امتیاز	معیار ارزیابی
۲۰	کنترل ورودی و خروجی داده‌ها
۱۰	فراخوانی صحیح لینک‌ها
۱۰	طراحی بصری و هماهنگی رنگ‌ها
۱۵	تناسب تصاویر و گرافیک‌ها با محتوا
۱۰	سازماندهی اطلاعات، محتوا و دیتابیس
۱۰	سهولت دسترسی و تجربه کاربری
۱۰	سرعت بارگذاری صفحات
۱۰	عدم وجود خطا و مشکلات فنی
۵	ارزشمند بودن محتوا و تناسب با مخاطب



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📌 نحوه ارسال پروژه:

پروژه باید در قالب ZIP یا RAR با نام کد ملی شرکت‌کننده به داور مربوطه تحویل داده شود:

✨ سخن پایانی:

لیگ طراحی وب، فرصتی است تا ایده‌های شما تبدیل به محصول واقعی شوند.

هر سایتی که می‌سازید، گامی به سمت مهارت‌های حرفه‌ای و مسیر فریلنسرینگ است.

با تمرکز و پشتکار، از خلاقیت خود یک دارایی دیجیتال واقعی بسازید و اولین قدم به دنیای حرفه‌ای را بردارید.

🏆 نتایج مسابقات :

- ❖ اعلام نتایج: نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ اطلاع‌رسانی رسمی: تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس WWW.KIDCOD.IR و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ تغییرات: هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ آپدیت قوانین: اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.

KIDCODE



KIDCOD.IR



09934856351

لیگ برنامہ نویسی پایتون





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ کدنویسی پایتون

((انتخابی مسابقات جهانی))

مقدمه:

شعار ما: پایتون، کدنویسی اخلاق‌مدار، خلق سیستم‌های هوشمند. زبان پایتون نه فقط یک زبان برنامه‌نویسی، بلکه ابزار اصلی آینده در حوزه‌های هوش مصنوعی (AI)، علم داده (Data Science) و توسعه سیستم‌های بزرگ است. اینها مهارت‌های پردرآمدی هستند که بازار کار بین‌المللی تشنه آن‌هاست. لیگ پایتون کیدکد ۲۰۲۶، فرصتی منحصر به فرد برای تبدیل شدن به یک برنامه‌نویس سطح بالاست که می‌تواند مسائل واقعی کسب‌وکارها را حل کند. در این رقابت‌ها، دانش‌آموزان توانایی‌های فنی خود را به چالش می‌کشند تا پروژه‌هایی بسازند که مستقیماً به پورتفولیوی شغلی آن‌ها اضافه شود.

اما تنها کدنویسی کافی نیست؛ در دنیای فریلنسری و حرفه‌ای، اعتماد و اعتبار حرف اول را می‌زند. به همین دلیل بر روحیه همکاری، احترام و انصاف تأکید می‌کنیم. این ویژگی‌ها، پایه و اساس ساخت یک برند معتبر برنامه‌نویسی است. اینجا، دانش، اخلاق و افتخار در کنار هم معنا پیدا می‌کنند تا شما کدنویسانی مورد اعتماد و متخصص برای فردای بازار کار باشید.

🎯 اهداف لیگ:

در این لیگ:

- به یادگیری اصولی و حرفه‌ای پایتون تشویق می‌شوی.
- توانایی حل مسائل الگوریتمی و تفکر تحلیلی خودت را تقویت می‌کنی.
- در یک فضای رقابتی همراه با احترام، اخلاق و رشد فردی مهارت پیدا می‌کنی.
- از قابلیت‌های پایتون برای ساخت راهکارهای واقعی و نوآورانه استفاده می‌کنی.
- و فرصت پیدا می‌کنی تا به‌عنوان برنامه‌نویس برتر، در رویدادها و رقابت‌های ملی و جهانی شرکت کنی.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📌 شرایط شرکت‌کنندگان:

- گروه سنی مجاز: پایه‌های دوره اول و دوم متوسطه می‌توانند در مسابقه شرکت کنند.
- توجه: پایه‌های پایین‌تر می‌توانند شرکت کنند، اما معیار ارزیابی بر اساس اولین پایه مجاز خواهد بود.
- نحوه شرکت: انفرادی یا تیم‌های دو نفره
- الزامات فنی:
- لپ‌تاپ شارژ شده
- سهرای برق حداقل سه متری (برای جلوگیری از وقفه‌های احتمالی هنگام اجرا)

🏆 روند برگزاری مسابقه:

- مسابقه به صورت **Local** و در سیستم‌عامل ویندوز برگزار می‌شود.
- داوران روند اجرای مسابقه را از ابتدا تا انتها رصد می‌کنند.

⊖ محدودیت‌ها:

قوانین این لیگ برای حفظ عدالت، اخلاق حرفه‌ای و استانداردهای جهانی تنظیم شده‌اند:

- استفاده از اینترنت کاملاً ممنوع است و تخلف موجب حذف خواهد شد.
- کمیته داوری نظارت دقیق بر کدنویسی، تست و اجرای پروژه دارد.
- فقط خود دانش‌آموز و توانایی‌های واقعی او ملاک است، نه ابزار بیرونی.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد

معیارهای ارزیابی:

امتیاز	معیار ارزیابی
۱۵	کنترل ورودی داده‌ها
۳۰	خروجی صحیح و دقیق
۲۰	خوانایی کد
۱۵	بهینه بودن کد
۱۵	اجرای بدون خطا
۵	توضیحات و کامنت‌گذاری

الزامات پروژه:

- زبان برنامه‌نویسی مورد استفاده تنها پایتون خواهد بود.
- شرکت‌کنندگان می‌توانند از مازول‌ها و توابع آماده استفاده کنند، مشروط بر اینکه با عملکرد کامل آن‌ها آشنا باشند.
- تعداد سؤالات مسابقه بین ۴ تا ۶ سؤال به زبان فارسی خواهد بود.
- مدت زمان مسابقه سه ساعت است.

امتیازها	معیار ارزیابی
۱۵	اجرای بدون خطا
۵	توضیحات و کامنت‌گذاری



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📁 مستندات مورد نیاز:

پس از پایان مسابقه، پروژه شما باید شامل موارد زیر باشد:

- فایل پروژه به همراه تمامی کدهای نوشته شده.
- فایل‌های اصلی برنامه
- فهرست کتابخانه‌ها و وابستگی‌ها در قالب فایل **requirements.txt**

📁 نحوه ارسال پروژه:

پروژه باید در قالب **ZIP** یا **RAR** با نام **کد ملی** شرکت‌کننده به داور مسابقه تحویل داده شود.

🌟 سخن پایانی:

لیگ پایتون فرصتی است تا مهارت و اخلاق شما در عمل نشان داده شود. هر پروژه، یک گام به مسیر حرفه‌ای و فریلنسری است. با تمرکز و پشتکار، بهترین کدنویسی خود را ارائه دهید و تجربه‌ای بسازید که در پورتفولیو و آینده شما ارزشمند باشد.

🏆 نتایج مسابقات :

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351

برنامج نویسی ACM





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



برنامه‌نویسی ACM

(KIDCODE ACM Programming Contest)

مقدمه:

شعار ما: تخصص الگوریتمی، سرعت، دقت، راه‌حل‌های میلیون دلاری.

مسابقات برنامه‌نویسی ACM، میدان نهایی برای برنامه‌نویسانی است که می‌خواهند از سطح متوسط فراتر روند و به سطح "نخبه" در بازار جهانی برسند. اینجا صرفاً یک رقابت نیست؛ سنجش قابلیت استخدام در شرکت‌های بزرگ است.

در این میدان نبرد فکری، هر خط کد شما باید نشان دهنده دقت، تمرکز و مهارت الگوریتمی باشد.

این مسابقات فرصتی استثنایی برای:

- مهارت‌های تحلیلی سطح بالا: یادگیری حل چالش‌های پیچیده الگوریتمی که پایه و اساس هوش مصنوعی، امنیت سایبری و بلاکچین هستند (پردرآمدترین حوزه‌های فناوری).
- مدیریت پروژه تحت فشار (Real-Time Delivery): هر تیم باید در زمان محدود و فشرده، با همکاری و منطق قوی، مسئله را حل کند. این تمرین حیاتی شما را برای تحویل پروژه در شرایط سخت بازار فریلنسری آماده می‌کند.
- ساخت اعتبار و رزومه: توانایی شما در حل این مسائل، نشان‌دهنده پتانسیل شما برای نقش‌های مهندسی نرم‌افزار سطح Senior است. پیروزی در ACM، مهر تأییدی بر اعتبار فنی شماست.

آماده باشید! منطق خود را تیز کنید و تمرکز را به اوج برسانید. اینجا، هر تیم باید در کوتاه‌ترین زمان ممکن، پرچم توانایی خود را بر بلندای قله دانش برنامه‌نویسی برافراشته کند و مرزهای نوآوری را گسترش دهد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



📌 شرایط شرکت کنندگان:

- گروه سنی مجاز: پایه‌های دوره اول و دوم متوسطه مجاز به ثبت‌نام می‌باشند.
- توجه: دانش‌آموزان پایه‌های پایین‌تر در صورت تمایل می‌توانند شرکت کنند؛ اما سنجش آن‌ها براساس معیارهای اولین پایه مجاز صورت خواهد گرفت.
- نحوه شرکت: امکان شرکت به صورت انفرادی یا تیم‌های دو نفره وجود دارد.
- الزامات فنی: همراه داشتن لپ‌تاپ شارژ شده و سهراهی برق با حداقل طول کابل ۳ متر برای تضمین استمرار برق در زمان اجرا الزامیست.

🏆 روند برگزاری مسابقه:

- مسابقه به صورت Local و در محیط ویندوز انجام می‌شود.
- پیش از مسابقه، یک جلسه‌ی تمرینی برای آشنایی شرکت‌کنندگان با نرم‌افزار پلتفرم مسابقه برگزار خواهد شد.

📁 الزامات فنی:

- تسلط به یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی C++ یا Java ضروری است.
- آشنایی با اصول و روش‌های الگوریتم‌نویسی (ورودی و خروجی، آرایه‌ها، ساختار داده‌ها، گراف، دینامیک، الگوریتم‌های جستجو و مرتب‌سازی و...) الزامی است.
- شرکت‌کنندگان باید کامپایلرها و IDE های موردنیاز را از قبل نصب و تست کرده باشند.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



محدودیت‌ها:

- استفاده از تلفن همراه، نرم‌افزارهای ارتباطی، بلوتوث و ابزارهای مشابه ممنوع است.
- استفاده از وسایل ذخیره‌سازی خارجی مانند فلش مموری، CD، DVD ممنوع است.
- هرگونه تلاش جهت مختل کردن شبکه یا سیستم‌ها منجر به حذف تیم خواهد شد.
- تبادل اطلاعات با تیم‌های دیگر یا لاگین به حساب تیم‌های دیگر ممنوع است.

? سوالات مسابقه:

- تعداد سوالات: ۴ سؤال
- زمان مسابقه: ۳ ساعت
- سؤال‌ها تلاش شده به ترتیب از آسان به سخت مرتب شوند؛ اما این ترتیب تضمینی ندارد.
- تیم‌های پشتیبانی (Staff) فقط برای رفع مشکلات نرم‌افزاری و فنی حضور دارند و به سوالات برنامه‌نویسی پاسخ نمی‌دهند.

⚠ رده‌بندی و جریمه‌ها:

- اولویت با تعداد مسائل حل‌شده است
- در صورت تساوی، زمان کل حل مسائل (lower time) معیار خواهد بود
- ارسال پاسخ اشتباه شامل ۲۰ دقیقه جریمه زمانی برای هر ارسال اشتباه است
- خطاهای برنامه (Compilation Error, Runtime Error, Time Limit Exceeded) منجر به رد پاسخ و اعمال قواعد فوق خواهد شد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



وسایل همراه:

- هر تیم مجاز است یک کتاب مرجع برنامه‌نویسی و در صورت نیاز برگ A4 همراه داشته باشد.
- مبادله کتاب یا کاغذ بین تیم‌ها ممنوع است.

✓ خروجی برنامه‌ها:

- خروجی برنامه‌ها باید دقیقاً با قالب خواسته شده مطابقت داشته باشد.
- هرگونه خروجی اضافی یا فرمت اشتباه منجر به **Wrong Answer** خواهد شد.

✖ خطاهای برنامه:

- **Runtime Error, Compilation Error** یا **Time Limit Exceeded** منجر به رد پاسخ خواهند شد و مطابق مقررات، جریمه/رد اعمال می‌گردد.

📶 لپ‌تاپ و شبکه:

- تیم‌ها باید لپ‌تاپ مجهز به **WiFi** به همراه داشته باشند.
- تنظیمات IP باید به صورت پیش‌فرض (**DHCP**) باشد.
- هرگونه تنظیمات شبکه‌ای غیرمجاز یا تلاش برای تغییر تنظیمات کلی، قابل پیگرد و موجب حذف است.

🔧 نرم‌افزارهای موردنیاز:

- شرکت‌کنندگان باید کامپایلرها و **IDE** های لازم را قبل از مسابقه نصب و تست کنند.
- برگزارکنندگان مسئولیتی در قبال مشکلات ناشی از عدم نصب یا ناسازگاری‌های محیطی ندارند.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ارسال کدها:

- کدها باید از طریق نرم‌افزار پلتفرم مسابقه ارسال شوند.
- هر فایل کد تنها باید شامل یک فایل **C++** یا **Java** باشد

الزامات ویژه زبان‌ها:

C++:

• با پسوند **.cpp**. ذخیره شوند.

• نون فاصله و تنها شامل حروف الفبا (الفبای لاتین) باشد.

به صورت **int main()** تعریف شده و باید با **return 0;** خاتمه یابد.

• مپایلر **GCC** بررسی می‌شوند (نسخه و فلگ‌های دقیق توسط کمیته فنی اعلام خواهد شد).

Java:

• فایل‌ها باید با پسوند **.java**. ذخیره شوند.

• نام کلاس باید با نام فایل مطابقت داشته باشد.

• برنامه‌ها باید در **default package** قرار گیرند (در صورت اعلام خلاف، اطلاع‌رسانی خواهد شد).

• کدها با **JDK 8** به بالا بررسی خواهند شد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



✕ موارد حذف از مسابقه:

- برهم زدن نظم مسابقه یا شبکه.
- استفاده از ابزارهای غیرمجاز ارتباطی.
- مبادله یا انتقال اطلاعات بین تیم‌ها.
- لاگین یا دسترسی غیرمجاز به حساب‌های تیم‌های دیگر یا قطع ارتباط عمدی با نرم‌افزار
- هرگونه تقلب آشکار یا تلاش برای دست‌کاری نتایج.

🏆 مسابقه تمرینی:

- قبل از شروع رقابت اصلی، یک مسابقه تمرینی برگزار می‌شود تا شرکت‌کنندگان با نرم‌افزار پلتفرم مسابقه و روند ارسال کد آشنا شوند.

⚖️ مسئولیت‌ها:

- مشکلات مربوط به کامپیایلرها، کتابخانه‌ها و تنظیمات محیطی بر عهده تیم‌ها است؛ برگزارکنندگان مسئولیتی در این زمینه ندارند.
- اجرای عادلانه مسابقه توسط کمیته داوری تضمین می‌شود و تصمیمات داوران در چارچوب آیین‌نامه نهایی است.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



معیارهای ارزیابی:

امتیاز	معیار ارزیابی
۴۰	تعداد مسائل حل شده
۳۰	صحت خروجی برنامه
۱۵	زمان کل حل مسائل
۱۰	کیفیت کد و خوانایی
۵	مستندسازی و توضیحات

✧ سخن پایانی:

لیگ برنامه‌نویسی ACM فرصتی است تا مهارت‌های الگوریتمی، دقت و سرعت شما در عمل محک زده شود.

هر مسئله‌ای که حل می‌کنید، قدمی به سمت سطح نخبه و آمادگی برای رقابت‌های ملی و جهانی است.

پس با تمرکز و پشتکار، توانایی‌های خود را نشان دهید و تجربه‌ای بسازید که هم در رزومه شما می‌ماند و هم مسیر حرفه‌ای آینده‌تان را روشن می‌کند.

🏆 نتایج مسابقات :

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351

ليگه بات اوييگا





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



شیوه نامه لیگ بات روبیکا

نام و تعریف لیگ:

نام لیگ: لیگ بات روبیکا – بخش نرم‌افزار مسابقات کیدکد ۲۰۲۶
تعریف: در این لیگ، شرکت‌کنندگان با استفاده از پلتفرم روبیکا و با به‌کارگیری بات هوشمند، برنامه‌های کاربردی می‌سازند، ایده‌های نو خلق می‌کنند و ضمن توسعه برنامه، عملکرد بات را از طریق تعامل با کاربران واقعی ارتقاء می‌دهند.

اهداف لیگ:

۱. ایجاد بستری برای ساخت برنامه در روبیکا با کمک بات.
۲. توسعه و بهبود عملکرد بات از طریق تعامل با کاربران واقعی.
۳. پرورش خلاقیت در طراحی، منطق و تجربه کاربری برنامه‌ها.
۴. ترویج برنامه‌نویسی خلاقانه با کمک بات، تبدیل ایده‌های شرکت‌کنندگان به برنامه‌های واقعی.
۵. فراهم کردن آموزش عملی و تجربه‌محور به جای صرفاً تئوری.
۶. ایجاد جامعه‌ای پویا از توسعه‌دهندگان در روبیکا و شناسایی استعدادها.
۷. جایزه ویژه برای خلاق‌ترین بات بر اساس معیارهای مشخص.

مخاطبان و شرایط شرکت:

- مخاطب: دانش‌آموزان (دوره متوسطه اول و دوم) و مخاطبان آزاد
- ثبت‌نام: انفرادی و یا تیمی (حداکثر دو نفر)
- هر شرکت‌کننده فقط می‌تواند عضو یک تیم باشد.
- شرکت‌کنندگان باید در زمان مقرر در محل رقابت/پلتفرم آنلاین حضور داشته باشند.

پلتفرم، ابزارها و فناوری:

- پلتفرم اصلی: روبیکا
- ابزار ساخت: بات هوشمند (در روبیکا)
- شرکت‌کنندگان باید بات طراحی شده را در روبیکا ثبت کنند (توضیحات فنی و راهنما توسط برگزارکننده ارائه می‌شود).
- استفاده از اینترنت، منابع آنلاین، کتابخانه‌ها، APIها، و تعامل با کاربران مجاز است (مگر اینکه بخش خاصی ممنوع شود).
- هرگونه استفاده از ابزارهای غیرمجاز یا ناتوانی در رعایت مقررات منجر به حذف خواهد شد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ساختار مسابقه:

الف) مرحله ثبت‌نام

- مهلت ثبت‌نام اعلام می‌شود؛ پس از آن امکان ثبت‌نام وجود ندارد.
- تکمیل فرم ثبت‌نام، ارسال ایده اولیه (یک صفحه توضیح) و تعیین نام تیم/بات الزامی است.

ب) مرحله آماده‌سازی

- شرکت‌کنندگان فرصت دارند تا بات خود را با کاربران آزمایشی طراحی، توسعه و تست کنند.

ج) مرحله رقابت نهایی

- در روز مسابقه، شرکت‌کنندگان بات خود را ارائه می‌دهند: باید نشان دهند که بات عملکرد دارد، تعامل می‌کند، و تجربه کاربری مناسبی فراهم می‌کند.
- ارزیابی شامل ارائه تیم (دمو)، ارائه مستندات (کد یا شرح منطق بات) و تعامل با کاربران واقعی یا داوری است.

معیارها و امتیازدهی:

معیارهای عمومی:

- عملکرد فنی بات: آیا بات به درستی کار می‌کند، خطا ندارد، قابل استفاده است؟
- منطق برنامه و طراحی: طراحی منطق مناسب، ساختار کد یا بلاک‌ها، کارایی، بهینه‌سازی.
- تجربه کاربری: رابط کاربری، سهولت استفاده، جذابیت، تعامل کاربر با بات.
- تعامل با کاربران واقعی: میزان پاسخگویی، هوشمندی بات، بازخورد کاربران.
- خلاقیت و نوآوری: ایده جدید، هدف متفاوت، طراحی متفاوت، استفاده هوشمندانه از قابلیت‌های بات.

جایزه خلاق‌ترین بات:

- علاوه بر رتبه‌بندی عمومی، یک جایزه ویژه برای «خلاق‌ترین بات» اهدا می‌شود که بر اساس شاخص‌های زیر انتخاب می‌شود:
 - نوآوری در کاربرد یا هدف برنامه
 - طراحی تجربه کاربری متفاوت
 - استفاده هوشمندانه از قابلیت‌های بات
 - تعامل جذاب و غیرکلیشه‌ای با کاربر



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



مقررات و ضوابط:

- هر تیم موظف است با اخلاق حرفه‌ای شرکت کند، هرگونه تقلب، کپی‌برداری، یا استفاده از پروژه آماده ممنوع است.
- شرکت‌کنندگان باید قوانین حریم خصوصی، حقوق مالکیت فکری و مقررات روبیکا را رعایت کنند.
- هرگونه استفاده از ابزارهای ارتباطی، موبایل، بلوتوث، فلش‌مموری، CD/DVD که توسط برگزارکننده ممنوع اعلام شود منجر به حذف خواهد شد.
- شرکت‌کنندگان می‌بایست در زمان تعیین‌شده در محل یا پلتفرم آنلاین حاضر باشند؛ تاخیر بیش از حد ممکن است منجر به حذف شود.
- تمامی مستندات (کد، فیلم کارکرد، فایل راهنما) باید پیش از مهلت مقرر ارسال شود.
- برگزارکننده حق تغییر بخشی از مقررات یا زمان‌بندی را دارد و تغییرات قبلاً از طریق سایت رسمی مسابقات به اطلاع شرکت‌کنندگان خواهد رسید.

جوایز و امتیازات:

- به تیم‌های برتر بر اساس رتبه اول تا سوم، مدال یا لوح تقدیر و جوایز نقدی یا غیرنقدی (برنامه دوره‌های آموزش، همکاری با پروژه‌های روبیکا، معرفی به شرکت‌ها) اهدا خواهد شد.
- جایزه ویژه «خلاق‌ترین بات» به تیمی که بیشترین نوآوری را نشان دهد تعلق خواهد گرفت.
- علاوه بر جوایز، تمامی شرکت‌کنندگان گواهی حضور دریافت خواهند کرد که می‌تواند در سابقه تحصیلی یا رزومه آن‌ها قابل استفاده باشد.
- ممکن است تیم‌های منتخب برای همکاری با روبیکا یا توسعه بیشتر بات انتخاب شوند.

مستندات و نحوه ارائه پروژه:

- هر تیم باید یک گزارش کوتاه (۲ الی ۵ صفحه) شامل: نام تیم، نام بات، شرح ایده، ویژگی‌های اصلی، راهنمای استفاده، چالش‌ها و راه‌حل‌ها و بازخورد کاربران تهیه کند.
- علاوه بر گزارش، فایل پروژه (کد/اسکرپت بات)، یک ویدیو یا دمو کارکرد (۳-۵ دقیقه) باید ارائه شود.
- در روز مسابقه، تیم باید بات را در محیط روبیکا اجرا کرده و تعامل آن با کاربر را نشان دهد.
- فایل‌ها در قالب مورد قبول برگزارکننده مثلاً ZIP یا لینک گیت‌هاب یا لینک روبیکا ارسال خواهد شد.
- گزارش‌ها و فایل‌ها پس از بررسی داوران، نتایج اعلام خواهد شد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



نکات تکمیلی برای شرکت‌کنندگان:

- پیش‌بینی تعامل با کاربر واقعی: سعی کنید بات شما علاوه بر عملکرد اصلی، بتواند با کاربر به صورت جذاب و طبیعی تعامل کند (مثلاً پاسخ‌های هوشمند، راهنمایی، خطایابی).
- طراحی تجربه کاربری (UX) قوی: حتی در محیط چت یا بات، رابط کاربری و نحوه راهنمایی کاربر بسیار مهم است؛ برخورد با کاربر به شکلی روان و ساده، موجب امتیاز بیشتر می‌شود.
- خلاقیت در کاربرد: به فکر باشید چگونه بات می‌تواند کاربردی متفاوت یا نوآور داشته باشد — نه صرفاً یک کپی از نمونه‌های موجود.
- تطبیق با پلتفرم روبیکا: از امکانات و محدودیت‌های روبیکا آگاه باشید و بات را طوری طراحی کنید که در این پلتفرم به‌خوبی اجرا شود.
- مستندسازی کامل: گزارش دقیق، ویدیو دمو کارکرد و کد تمیز و خوانا تأثیر بسیار مثبتی دارد.
- تست و بازخورد: قبل از روز مسابقه، بات خود را با کاربران آزمایشی تست کنید و بازخورد بگیرید و بهبود دهید.
- زمان‌بندی پروژه: حتماً جدول زمانی برای توسعه پروژه تنظیم کنید تا در مهلت مشخص، آماده باشید.

سخن پایانی:

لیگ بات روبیکا فرصتی فوق‌العاده است برای دانش‌آموزانی که علاقه‌مند به برنامه‌نویسی، هوش مصنوعی، طراحی UX و توسعه اپلیکیشن در بستر چت‌بات هستند. با رعایت قوانین بخش نرم‌افزار مسابقات کیدکد و با تکیه بر خلاقیت و تعامل کاربران، می‌توانید یک پروژه موفق ایجاد کنید که نه فقط در عرصه مسابقه بدرخشد، بلکه تجربه‌ای کاربردی و یادگیری عمیق برای شما فراهم آورد.

🏆 نتایج مسابقات:

- ❖ اعلام نتایج: نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ اطلاع‌رسانی رسمی: تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس WWW.KIDCOD.IR و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ تغییرات: هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ آپدیت قوانین: اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351